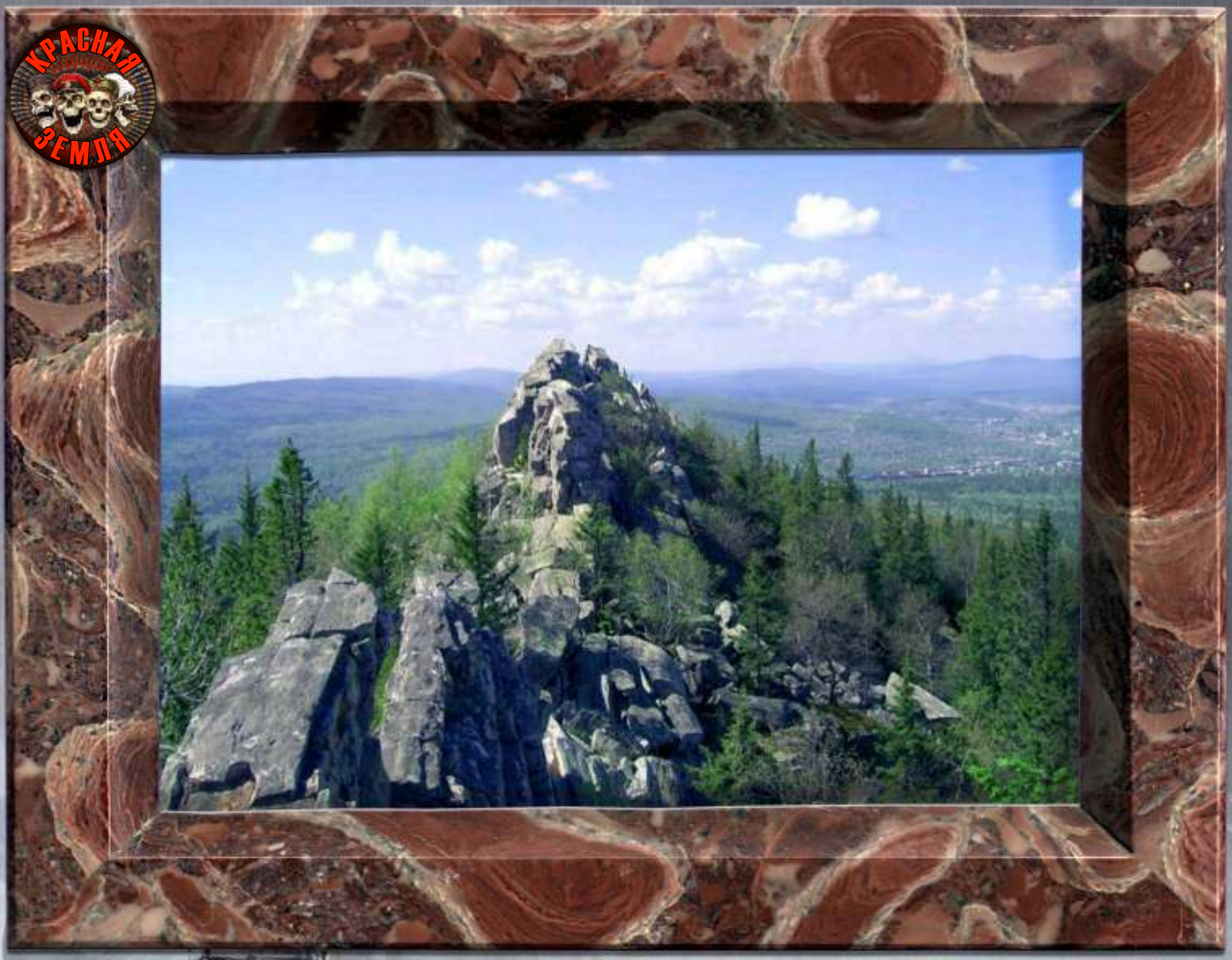
УРАЛ: ЗЕМЛЯ ЛЮДЕЙ

КНИГА РЕГИОНА



Игровое издание для досуга, предназначено для лиц старше 16 лет
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года
маркируется знаком «16+»

УРАЛ: ЗЕМЛЯ ЛЮДЕЙ

КНИГА РЕГИОНА

АВТОР: Максим Вайгель
ОФОРМЛЕНИЕ: Елена Вайгель
РЕДАКТОР: Герман Усов

Также в создании модуля принимали участие Андрей «Tengro» Лящук (приключения «Беда с урожаем», «Курган древнего владыки», «Охота на охотника», спецорганизации УрНР) и Андрей «Aenno» Гутионов (концепция Уральской Республики).

Книга включает в себя ряд художественных и технических материалов, необходимых для проведения игры, а также сборник приключений («зарисовок»).
Данный продукт не предназначен для коммерческого использования. Любое использование данного продукта в коммерческих целях является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность согласно действующему законодательству Российской Федерации.

В книге использованы плакаты, фотографии и иллюстрации, полученные из различных открытых интернет-источников. Также в оформлении использованы картины П. Васильева, И. Билибина, А. Ткаченко и фотоработы С. М. Прокудина-Горского

В игре использованы правила 1-й редакции Правил «Красной Земли», 2-й редакции «Дневника Авантюриста», а также ряд авторских Правил.

Внимание!

«Красная Земля» - это игровое издание для досуга. Все события и персонажи являются порождением фантазии авторов, совпадения с историческими фактами и фигурами случайны, или являются плодом художественного переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным или любым другим мотивам.

Содержание

1. От авторов 4
2. Вступление 5
3. Третий путь 6
4. Город Солнца 9
5. По городам и весям Земли Уральской 14
6. Новые черты 20
7. Новые силы 25
8. Товары и цены 27
9. Погружение в неведомое 33
10. Стерегущие грань 35
11. Типажи Урала 39
12. Персонажи ведущего (дикие карты) 45
13. Сверхъестественные существа 57
14. Сборник приключений 65
15. Реликвии Урала 93
16. Факты о Екатеринбурге 94
17. Карта Екатеринбурга 95
18. Карта центральных и южных областей УрNP 96

Дорогие друзья!

Творческая группа «Другая Война» представляет игровой модуль «Урал: Земля Людей» по миру Красной Земли. В данный момент это первая, основная книга правил модуля, описывающая Уральскую Народную Республику и её обитателей.

Данная книга является установочным материалом для игры по Уралу. Именно её необходимо использовать для проведения игры и прохождения игровых кампаний, которые будут выпущены позже. Всего данный модуль будет, помимо установочной, содержать ещё четыре книги, включающие в себя по две кампании за каждое из Движений, а также подборки коротких приключений - «ваншотов».

Данный модуль, как и Красная Земля в целом, предназначен для игры по правилам «Дневника авантюриста», поэтому Вам понадобится копия этой книги, а также набор кубиков и фишки нескольких (хотя бы двух) разных цветов.

В данной книге, помимо описания региона, раскрыта техническая часть игры. В ней выложены новые мистические силы, обычные и цветные черты, описаны наиболее популярные изделия Новой Науки и сверхъестественные существа, а также ключевые мастерские персонажи и «боссы» игры.

Данные материалы являются основными, но не окончательными. При желании ведущий может вводить в игру свои наработки - иные сверхъестественные предметы, мастерских персонажей и т.п.

Хронологически действие игровых кампаний Уральского модуля рекомендуется начинать в середине августа, и завершить 7-го ноября 1922 года – в день запуска искусственного спутника Земли.

ТГ «Другая Война» в своих произведениях по Красной Земле переосмысливает идею мира и Движений, изложенную «Штабом Духонина». В отличие от «канонического» варианта, где все Движения – зло, а мир будет уничтожен большой войной в 1924-м году, авторы придерживаются совсем иной концепции, и иного взгляда на суть Движений и их последователей. С точки зрения авторов, Движения и их проявления сами по себе не являются злом. Злодеями являются люди, влившиеся в эти Движения, причём стали они таковыми не вследствие влияния Сил – а были таковыми задолго до того, Движения лишь вскрыли гнилую суть их душ. Фактически, это единственное расхождение модуля с каноном от «Штаба Духонина», игромеханически и сюжетно не имеющее никакого влияния. Просто авторы категорически не согласны с эсхатологическим подходом к игровому миру, и считают, что Красная Земля имеет право на существование, пусть и в видоизменённом состоянии, и после 1924 года.

Ряд изменений в игровых правилах первой редакции Красной Земли (новые существа, черты и силы) был согласован с участниками «Штаба Духонина» и не является разрывом канона. Все возможные заимствования из второй редакции – также согласованы, либо являются совпадением.

Спасибо за приобретение модуля и нескучной Вам игры!

Флаг Уральской Народной Республики

В 1919-м году на обширной области, включающей Уфу, Пермь, Челябинск, Тюмень, со столицей в Екатеринбурге была образована Уральская Народная Республика. Наряду с Донбассом, это – самый промышленно развитый район бывшей Российской Империи.

Контроль за уральскими землями более-менее удерживался Колчаком до Битвы под Москвой. После оглушительного разгрома под Красной столицей продолжать белый террор на территориях Урала у Омского правительства уже не было сил, что, вкупе с угрозой вступления на эти территории советских войск, заставило Колчака принять условия перемирия с эсерами. Воссозданная Народная Армия укрепилась на восточной линии Обь-Ялуторовск-Курган. На западе, в союзе с восставшими рабочими Ижевска и Чехословацким легионом, закрепившимся на Нове Таборе, граница прошла по бассейну Камы.

Под руководством партии правых эсеров-народников, русский человек здесь наконец, смог найти свой особый путь. Осознать себя свободным, сильным, цельным. Лишь на древнем мастеровом Урале народ возымел достаточную мудрость, чтобы использовать Революцию для построения счастья для себя – народного социализма. Используя концепцию «Третьего пути», руководство УрНР смогло слить воедино социалистическое учение, народничество и либерально-демократическую доктрину. Успешное воплощение этой новой социалистической доктрины и привело в УрНР множество известных писателей, поэтов, философов, музыкантов, а сильная промышленная база Урала, не уничтоженная даже двухлетней кровавой войной, привлекла множество учёных и инженеров.

Уже в 1920-м году начался стремительный промышленный и экономический подъём Уральской Народной Республики. Старый мастеровой Урал — земля древних легенд и индустриальных заводов — обретает новое рождение из хаоса Красной Земли. Вздымаются в небо трубы заводов – «молохов», по железным дорогам идут бесконечные составы, гружёные рудой и созданной из неё немыслимой техникой, небо бороздят гиломорфные дирижабли системы Циолковского, а урбанистический бум преобразует города в конструктивистские эко-утопии. Здесь небывалый технический прогресс сталкивается с дремучей волшбой – но вместо противостояния происходит взаимодополнение – к общей пользе для всех.

Герб Уральской Народной Республики

На 1922 год УрНР – едва ли не единственный регион бывшей Империи, избежавший погружения в кровавую круговерть хаоса, сумевший возвысится над ним.

ЧЕРНОВ Виктор Михайлович (25.11.1873) Родом из незнатных дворян. Председатель ЦК ТСР(н), известный политик, Председатель Учредительного Собрания в 1918-м.

Чернов с гимназической скамьи изучал социализм, однако в итоге пришел к выводу об ошибочности учения Маркса. Вместо этого, он целиком сосредоточился на концепции народного социализма. После разгона Учредительного Собрания в начале 1918-го года, он находился в размышлениях о дальнейших судьбах русского народничества, которые вылились в совершенствование и развитие «теории героя и толпы», выдвинутой его учителем, легендарным народником конца 19-го века Николаем Михайловским. Изобретенные Черновым на основе данной теории психологические технологии позволили из среды правых эсеров выдвигать настоящих героев, владеющих умами, сердцами и поступками людей – полководцев, администраторов, философов, что и позволило его партии создать жизнеспособную Уральскую Народную Республику.

Вскоре после провозглашения образования УрНР были произведены выборы в Совет Республики, где подавляющее большинство голосов получила Партия Социалистов – Революционеров (народников). Председателем Совета был избран Виктор Михайлович Чернов. Под его руководством был выработан и почти единогласно принят Основной Закон УрНР, и начата реализация «программы всеобщего мира», основными пунктами которой стали:

- отказ от участия УрНР в любой войне за пределами собственных границ;
- отказ от политических люстраций в любом виде, за исключением легальной политики;
- отказ от цензуры, запрет на возвращение к оной в будущем;
- переход к рекрутированию как методу комплектации Народной Армии;
- подписание перемирия (а впоследствии и мирных договоров) со всеми государственными образованиями, возникшими на месте Российской Империи, отказ от принципа "единой и неделимой России".

Отказ от цензуры, наряду с "политикой классового перемирия" и привел в УрНР множество талантливых людей. Екатеринбург стал вторым после Москвы центром Новой Науки, а деятельность воссозданного Горного общества способствовала привлечению на государственную службу народных знахарей и целителей. Основой философии УрНР достаточно быстро стали течения русской философии, основанные на работах Федорова, Сухово-Кобылина, Вернадского - "русский космизм".

Партия социалистов-революционеров проводит новаторскую социалистическую политику, призванную максимально урегулировать всевозможные социальные конфликты – и в то же время укрепляющую государственную мощь и форсирующую проведение научно-технической революции. Так, например, аграрная программа включает в себя национализацию земли, с последующей передачей участков в пользование общинам за умеренную плату, установку твёрдых закупочных цен на сельхозпродукцию, а также механизацию на местах. Множество налоговых льгот стимулирует процесс трансформации общин в кооперативы совхозного типа.

В вопросах муниципального и земского хозяйства прослеживается мощный сдвиг. Основной поток доходов казны УрНР идёт именно на развитие всякого рода общественных служб (бесплатная медицинская помощь, земско-агрономическая механизация, коммунализация водоснабжения, освещения, путей и средств сообщения и т.п.).

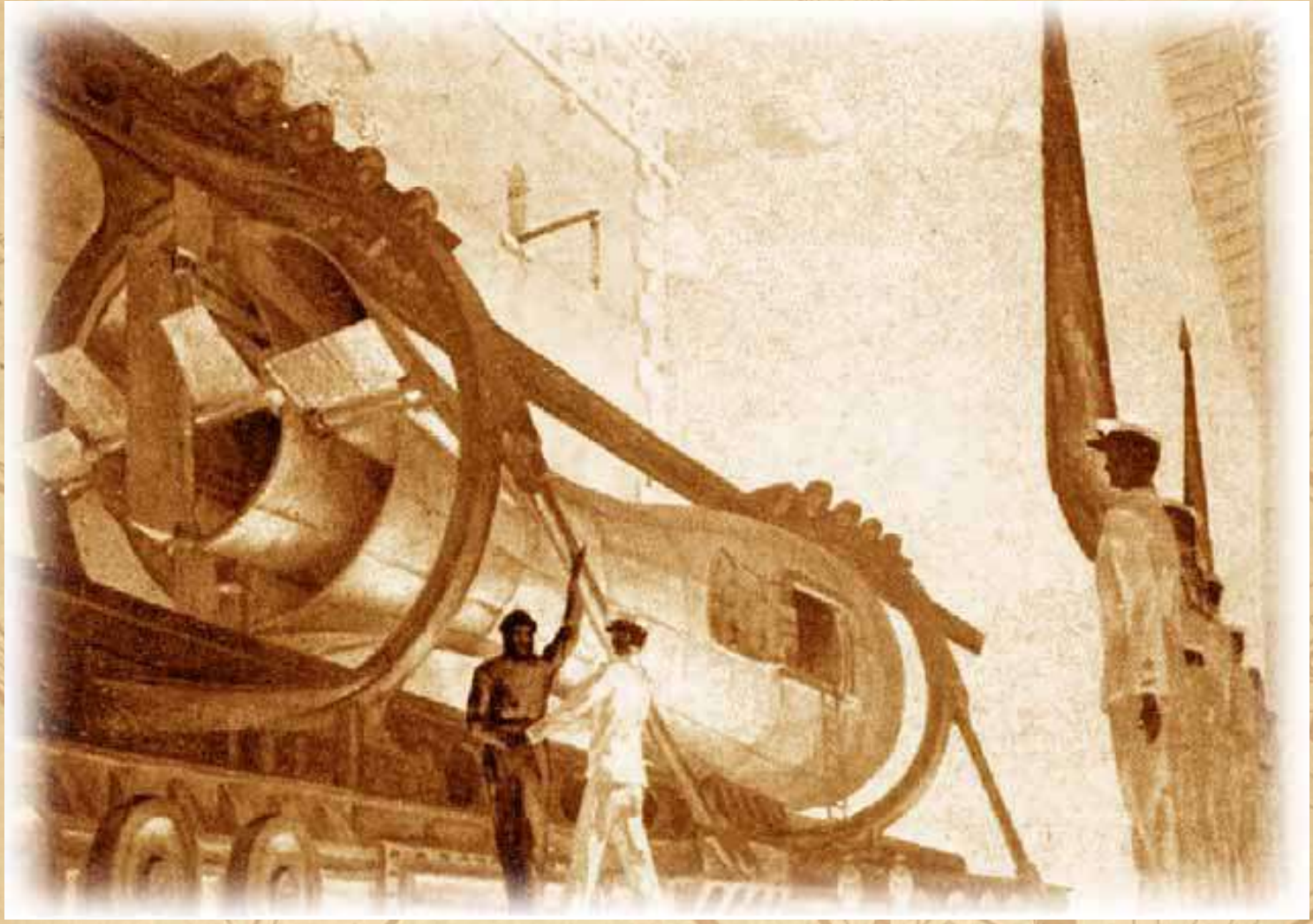
Финансовая политика ПСР(н) также отличается в лучшую сторону от того, что есть и в Советской России, и в Государстве Российском. Да, недра, земля, водные и лесные ресурсы, а также предприятия горнодобывающей, обрабатывающей промышленности и тяжёлого машиностроения национализированы – но при этом полностью легализован мелкий и средний бизнес. Введение прогрессивного налога на доходы и наследства, при совершенном освобождении от налогов граждан, чей ежемесячный доход ниже 30 000 уральских рублей (300 золотых) позволяет сгладить классовые противоречия, а уничтожение косвенных налогов (за исключением налога на предметы роскоши), покровительственных пошлин и всех вообще налогов, падающих на труд, стимулирует развитие мелкого частного предпринимательства

Партия Социалистов-Революционеров делает всё возможное для становления на Урале по-настоящему правового общества, где каждый гражданин – не «винтик» в системе – но партнёр и союзник государства. Основной Закон Уральской Народной Республики (ратифицированный 23 декабря 1919 года) утверждает права и обязанности ветвей власти, провозглашает их разделение, определяет понятие гражданства УНР и основные права гражданина. В состав основных прав гражданина входят: право гражданина на участие в политической жизни, право на свободу деятельности, не вредной для общества, право на справедливый суд, право на свободу выбора религии, право на свободу слова, право на труд, право на отдых и право на личную свободу. Также Основной закон утверждает равенство всех граждан перед законом, презумпцию невиновности и неприкосновенность частной собственности. Земля провозглашена общенародным достоянием, право на управление которым принадлежит местным Советам и осуществляется в соответствии с трудовым вкладом.

Однако для получения права на участие в политической жизни УрНР необходим определённый «избирательный ценз» - но не финансовый, не половой (женщины в УрНР полностью уравнены во всех правах с мужчинами) и даже не возрастной (хотя полное совершеннолетие – 21 год – необходимо) – а интеллектуальный. То есть, необходимо как минимум среднее образование, в любой форме, в учреждении, выдающем документ об окончании установленного образца. Только гражданин, имеющий образование, имеет право избирать и быть избранным. Граждане УрНР, не проходящие данный ценз, осуществляют право голосования через систему иерархических местных Советов - крестьянских, солдатских и рабочих. Участие в выборах Советов исключает возможность участия в прямых выборах. В дальнейшем делегатов в Советы вышестоящего уровня избирают сами местные Советы.

Уральская народная республика является активным торговым игроком. Располагаясь между РССР и Государством Российским, и находясь в состоянии шаткого, но всё же мира с обоими гособразованиями, Екатеринбург торгует и с теми, и с другими как товарами собственного производства, так и транзитом. Внешняя торговля УрНР находится под постоянной угрозой со стороны САСШ, контролирующих единственный морской порт - Обдорск. Основные статьи экспорта – сырьё горнодобывающей промышленности и изделия Новой Науки гражданского применения. Импортируют же В УрНР в основном продукты питания, прежде всего – зерно, а также фрукты, сахар, сырьё для лёгкой и пищевой промышленности.

ВАЛЮТА УРНР - УРАЛЬСКИЙ РУБЛЬ. ПО ОТНОШЕНИЮ К ЗОЛОТОМУ РУБЛЮ ЕГО ОБМЕННЫЙ КУРС СОСТАВЛЯЕТ 1/100 (1 ЗОЛОТОЙ РАВЕН 100 УРАЛЬСКИМ РУБЛЯМ



В эти непростые годы на Урале продолжает развиваться наука. Университеты Перми и Екатеринбурга успешно ищут талантливую молодёжь из народной среды, новых Ломоносовых, новых Кулибиных. Самые смелые проекты русских космистов находят понимание и поддержку и у народных масс, и у глав Республики. И недалек тот день, когда, согласно завещанию русского философа Николая Федорова, по научным расчетам его гениального ученика Циолковского, могучие гиломорфные ракеты стартуют с Урала, дабы вознести людей в Космос, к звездам, исполняя самую возвышенную и невозможную мечту человечества – вырваться за пределы своей «колыбели разума» и покорить межзвёздное пространство! И вся республика с нетерпением ждёт наступления седьмого ноября 1922 года – именно в этот день, в годовщину Социалистической Революции, гиломорфная ракета-носитель выведет на космическую орбиту первый созданный трудовыми человеческими руками космический аппарат – искусственный спутник Земли!

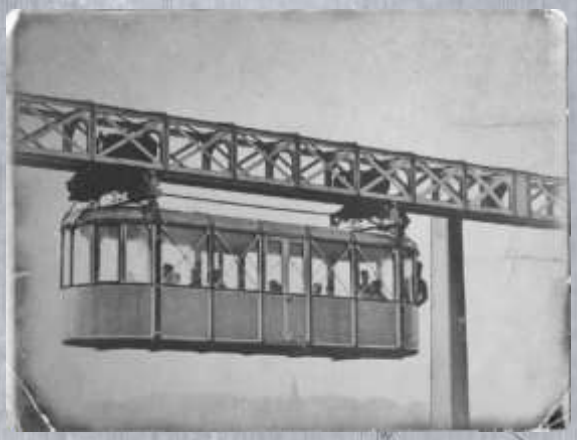
Поэтому, воздухоплавание и исследование авиатехники в огромном почете на Урале – здесь собрался цвет офицерства бывшего Императорского Воздушного Флота, а созданием воздухоплавательных машин занимается «Аэронавтическая Компания Сикорского» - гениального изобретателя и авиаконструктора. Флот дирижаблей обеспечивает транспортное сообщение с участками Республики , куда не проведены железные, да и обычные дороги.

«Есть где-то город, город мечты
В нём есть ответы что ищешь ты
Яркое солнце светит над ним
Растворяя сомненья пришедшего в мир…»
(с) А. Яковлев, новомузыкант

Дворец Совета Уральской Народной Республики

Екатеринбург – столица Уральской Народной Республики – за эти годы преобразился самым фантастическим образом. Если утверждение «Архитектура – это застывшая музыка» справедливо, то столица Уральской Народной Республики являет собой футуристическую симфонию Новой Музыки. Конструктивистские небоскрёбы возвышаются на берегах бетонных набережных Исети, улицы города все заасфальтированы и круглосуточно освещаются электричеством, что пришло в каждый дом Екатеринбурга.

«Чудом света» Урала считается надземный метрополитен – на огромной высоте взмывая над городскими кварталами две ветки монорельса пересекают столицу УрНР крест-накрест. Станция пересадки находится над главной площадью города – Площадью 1905 года (бывшей Соборной). Там же, на этой площади, на месте уничтоженного ещё большевиками Кафедрального собора возвышается архитектурный шедевр Урала – здание Дворца Совета Республики. Выполненное в стиле "ампир", украшенное шпилем и статуями, это здание является символом "нового Екатеринбурга", процветающего под мудрым управлением эсеров - народников.


Ветка надземного метрополитена. Уктусс

Превращая старый провинциальный Екатеринбург в «Город Солнца», уральцы не забывают и о природе. Несмотря на масштабное строительство, в столице УрНР обустраиваются новые, и окультуриваются старые «зелёные зоны» - Харитоновский сад, Шарташ, Уктусские горы. Эти заповедные места служат местом отдыха горожан после тяжёлых трудовых будней. Крупные заводы – Уралмаш, Эльмаш, Изоплит и прочие – выведены за городскую черту. Более того – новейшие достижения в области гиломорфетики и флуктуатики превратили вредные дымовые выбросы в полезную тепловую энергию, обогревающую дома граждан посредством центрального отопления в суровые уральские зимы. Река Исеть – полностью очищена от вредных заводских стоков, а микрофауна, выведенная совместными усилиями кудесников Горного Общества и специалистов Уральского научно-исследовательского института биоэнергетики, аномальных явлений и ноосферы, успешно борется и с биологическим загрязнением, нисколько не вредя естественной флоре и фауне.

Отказ от цензуры сделал Екатеринбург ещё и крупным культурным центром. Опираясь на фактически официальную идеологию русского космизма, здесь формируется круг футуристов лирического и космологического направления. Активно развивается, и пользуется большой популярностью, особенно среди интеллектуальной прогрессивной молодёжи Новая Музыка – производство на заводах Урала музыкальных инструментов Новой Науки, в числе которых электроорганы и терменвоксы, и их относительная дешевизна дают возможность молодым творческим людям активно проявлять себя в этом новаторском виде искусства. Особой популярностью пользуется музыка Максима Соснина, лидера ансамбля творческой самодеятельности 516-го культотдела.

Активное внедрение научных достижений в повседневную жизнь уральцев не ограничивается одной лишь культурной сферой. Благодаря налоговым льготам для внутренней торговли, бытовые изделия Новой Науки – УВЧ-печи, беспроводные утюги и прочие устройства стали доступны многим. В каждой квартире есть радиоточка - гражданская радиосеть "РадиоУрал" является беспроводной, и вещает не только в Перми и Екатеринбурге, но и по всей территории Республики в УКВ-диапазоне.

За последние годы население Екатеринбурга заметно выросло. Численность жителей этого города уже превысила 400 000 человек, сделав этот город третьим по населённости после Москвы и Омска. Во многом это было достигнуто благодаря улучшению уровня жизни граждан, внедрению повсеместного бесплатного здравоохранения, образования и массовой коммунализации городской инфраструктуры. Рождаемость во всей республике уже превысила смертность, и ситуация продолжает улучшаться. Если в ближайшие годы не случится крупной войны – УрНР станет самым густонаселённым регионом бывшей Империи.

Что бросается в глаза гостю города, так это отсутствие культовых сооружений, несмотря на свободу вероисповедания. Церковь в УрНР не считается научным, образовательным, оздоровительным или производственным объединением, оттого вынуждена платить налоги – на роскошь, недвижимость, на все виды нетрудовых доходов. Оттого в 1921 году престол митрополита был перенесён из Екатеринбурга в Невьянск – там, в отличие от столицы Республики, налоги куда ниже. Перенос епархии положительно повлиял на динамику роста и развития Невьянска, руководство УрНР пошло навстречу церковным иерархам и предоставила служителям культа ряд льгот и налоговых послаблений – но только на территории этого городка. Ныне Невьянск - главный оплот православия на Урале.

Екатеринбург. Новые жилые кварталы.

Интересные места и локации Екатеринбурга:

•Железнодорожный вокзал• Расположен на улице Северной (северная окраина города, на выезде на Верхотурский тракт). Оттуда регулярно ходят поезда в города УрНР и столицы сопредельных гособразований (Ижевск, Омск). Возможных гостей из Омска на вокзале проверят и обыщут народноармейцы под командованием флуктуантропа. Близ вокзала расположена станция метрополитена «Уральская».

•Контора Сибирской Торговой Компании• Расположена на Мельковской площади. Главное представительство Государства Российского в регионе. Персонажи, прибывшие из Омска обязаны время от времени отмечаться в этом заведении. Все легальные дела с Государством Российским ведутся через Компанию.

•Ипатьевский дом• Расположен на перекрёстке улицы К. Либкнехта и переулка К. Либкнехта. Самое таинственное, и самое охраняемое место в городе, «режимный объект №1». Информация об этом объекте является закрытой.

•Усадьба Харитоновых-Расторгуевых• Расположена между улицами К. Либкнехта и Мамина-Сибиряка. Памятник архитектуры, в настоящее время – один из корпусов Уральского народного университета. «Харитоновский сад» - с прудом и ротондой – одно из излюбленных мест отдыха горожан. Поблизости пролегает «литературный квартал», в котором проживает большая часть местной творческой интеллигенции, расположено несколько просветительских клубов и «литературных кафе».

•Библиотека имени Белинского• Расположена на перекрёстке улиц Малышева и Белинского. Главный «информаторий» города, успех Анализа текста поможет отыскать в её архивах почти любую игровую информацию (кроме «закрытой», а также кроме магических формул и чертежей Новой Науки). Для получения доступа к информации необходимо иметь читательский билет. Записаться в библиотеку можно по паспорту гражданина УрНР (или иного не враждебного государственного образования с соответствующими печатями).

•Здание НКВД• Расположено на перекрёстке улиц Ленина и Хохрякова. Режимный объект, главное подразделение структуры охраны правопорядка прочих чрезвычайных ситуаций (пожарная охрана, ликвидация стихийных бедствий и т.п.). Здесь проводятся приём заявок и жалоб от населения.

•Дворец Совета Республики• Расположен на площади 1905 года. Главное правительственное учреждение УрНР. Именно там заседает Совет во главе с В. М. Черновым. Рядом расположена станция метрополитена «Площадь 1905 года» (пересадочная станция).

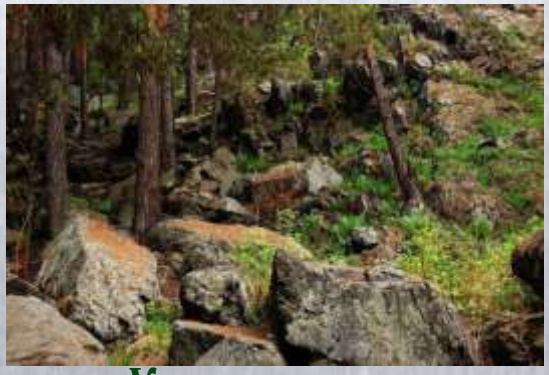
•Пролетарский театр• Расположен на ВИЗе, перекрёсток Московского и Верх-Исетского трактов. Один из культурных центров Екатеринбурга, место выступления народных театров, музыкантов и литераторов. Именно там в конце августа пройдёт фестиваль Новой Музыки. Поблизости расположена станция метрополитена «ВИЗ» (конечная).

•Главный коневодческий центр• Бывший ипподром. Расположен на ВИЗе, на Верх-Исетском тракте. Единственное место в городе, где можно купить, продать, вылечить или оставить на какое-то время коня.

•Таганский ряд• Расположен на ВИЗе, на Московском тракте. Крупнейший городской рынок, где возможно приобрести как продукты питания, так и одежду, и предметы обихода за приемлемую цену. Оружие, наркотики, магические предметы и изделия Новой Науки здесь не продаются (по крайней мере, легально).

•Пассаж• Расположен на площади 1905 года. Городской ЦУМ, где можно приобрести, в том числе, изделия Новой Науки гражданского применения.

•Бывший монастырь• Расположен на Щепной площади. Режимный объект, тщательно охраняемый (преимущественно автоматическими охранными системами). Здесь располагается Екатеринбургское отделение КомКона.


Уктусские горы

•Шарташский и Уктусский лесопарки• Расположены на северо-востоке (Шарташ) и юге (Уктусс) Екатеринбурга. «Зелёные зоны», излюбленные места отдыха горожан. Находятся под патронажем Горного Общества. В Уктуссе расположена станция метрополитена «Каменные Палатки» (конечная).

•Горный Институт• Расположен близ Шарташского лесопарка. Старейшее высшее учебное заведение Екатеринбурга, а также - штаб-квартира Горного Общества. Поблизости расположена станция метрополитена «Горный Институт» (конечная).

Уралмашзавод

•Завод Уралмаш• Расположен за чертой города, рядом с ним – станция метро «Уралмаш» (конечная). Индустриальный гигант УрНР. Именно в цехах этого завода производятся изделия Новой Науки гражданского применения. Иная информация по этому объекту является закрытой.

Также в Екатеринбурге и ближайших окрестностях находятся ещё несколько заводов (Верх-Исетский завод, Эльмаш, Изоплит и другие), а также ряд иных объектов, которые ведущий может задействовать для создания приключений и игровых ситуаций: цирк, грузопассажирский аэродром, товарная железнодорожная станция (расположена на ул. Северной), исправдом №1 (близ Ивановского кладбища, частично передан в ведомство КомКона) и исправдом №2 (перекрёсток Кузнечной и Декабристов), казармы Народной Армии (Сенная площадь), склад «красного керосина» (промзона близ Верхотурского тракта), несколько больниц, астрономическая обсерватория, драмтеатр и синематограф, музеи, и иные муниципальные объекты промышленного, научного, транспортного, общественного и культурного назначения.

ПЕРМСКИЕ ВЕДОМОСТИ

ВЫХОДЯТ ЕЖЕДНЕВНО КРОМЕ ПОСЛЕРАЗДНИЧНЫХ ДНЕЙ

№ 243 (6) Среда 21 Сентября 1921 г. цена 5 рублей

КОМКОН – НЕ ИНКВИЗИЦИЯ!

Нам удалось взять комментарий у одного из сотрудников Комиссариата по Контролю паранормальных явлений Александра Килинга. С уверенностью можем утверждать: это наиболее полная информация о составе и деятельности Комиссариата, публикующаяся на сегодняшний день. Приводим комментарий, взятый у конторы Петровского, после перестрелки, без сокращений. Наш сотрудник, М. Переверзев, смог на мгновение отвлечь полковника от работы с вопросом о происходящем, и получил следующий комментарий:

"- Здравствуйте, гражданин Переверзев. Я - полковник Килинг, член республиканского руководства Комиссариата по Контролю паранормальных явлений. Вы присутствуете при проведенной силами КомКона совместно с милицией операции по освобождению заложников от эзотерических террористов из Фронта Освобождения Перми. Благодаря умению товарища фон Гейдера был задержан опаснейший международный анархо-террорист Брюсов. Благодаря научной выучке Николины Живодаровой - предотвращен взрыв фабрики Покровского и спасен он сам, а благодаря невероятному боевому мастерству интернационалиста Алена Ле Поля - ранее предотвращена резня, которую местные колчаковцы почти устроили в университете. Ведутся дальнейшие следственные действия, но это уже дело вышестоящих органов. Мы же, скромные члены КомКона, вскоре вернемся к нашей каждодневной работе с заявлениями наших добрых пермяков и трудоустройству молодых специалистов из Университета. Передайте гражданам, что КомКон - не инквизиция, напротив, именно мы охраняем интересы паранаучно одаренных граждан. Моя фамилия - Килинг."

К сожалению, фотографа нашего издания не допустили на место для фотографирования героев дня — но, уверены, вскоре фотографии отважных героев будут доступны всем читателям нашей газеты.

В завершение этой заметки, хочется только порадоваться тому, что у нас, в Перми, есть кто-то, способный столь быстро и эффективно навести порядок в измученном войной городе и обеспечить безопасность ещё с одной, совершенно неожиданной стороны. Мы будем пристально следить за действиями Комиссариата по Контролю, и держать наших читателей в курсе их новых подвигов

Легендарный комдив вернулся в строй!

Василий Иванович Чапаев вновь принял командование 2-й дивизией

Нашему специальному военному корреспонденту, находящемуся в районе позиционных действий 2-й кавалерийской дивизии РККА, сопровождающей в южноуральских степях строительство Туркестанской железной дороги, стало известно, что её былой командир Василий Иванович Чапаев вновь принял командованием этим воинским соединением.

Напомним нашим читателям, что Василий Иванович Чапаев до последнего времени считался погибшим во время «Лбищенского рейда», когда белоказаки под предводительством полковника Тимофея Сладкова На самого Чапаева охоту вёл специальный отряд, который, однако, не преуспел. Василию Ивановичу удалось выбраться из дома, где он квартировал, собрать около сотни бойцов, отступавших в беспорядке, и организовать оборону.

В ходе боя с белыми Чапаев был ранен. Он и четверо красноармейцев смогли прорваться к Уралу, и попытались вплавь переправится на другой берег. Считалось, что раненый комдив утонул во время переправы через Урал.

По городам и весям земли Уральской

Уральская Народная Республика – это не только лишь Екатеринбург. Древние горы, бескрайние степи и дремучие леса – вот истинная суть Урала. Именно там – средоточие Силы, дающей народу его мощь и богатство. Говоря об УрНР нельзя останавливаться только лишь на столице. Потому далее пойдёт повествование об иных уральских территориях.

Пермь. Второй по величине город Республики. Несмотря на проводимую индустриализацию, Пермь, в отличие от футуристического Екатеринбурга, сохраняет старомодный дореволюционный облик, по крайней мере – в центре города. Здесь так же проводится коммунализация, работают заводы, строятся новые дома. Основной пассажирский транспорт - трамвай, пути которого проложены по всему городу.

Жемчужина города – Пермский Технический Университет. Образованный в 1917 году, он разделен на факультеты: физико-математический, химический, агрономический, рабочий, технический, естествознания. Ректором Пермского университета избран А. А. Рихтер. При техническом факультете действует сильная группа ракетчиков, включающая в себя Циолковского и Тихомирова, именно в его лабораториях разрабатываются космические двигатели и системы управления.

Здание Пермского Университета

Также именно в Перми расположен так называемый Розарий - штаб-квартира Комиссариата по Контролю паранормальных явлений (сокращённо – КомКон), но об этой спецорганизации будет более подобно рассказано в дальнейших главах.

Невьянск. Один из старейших городов Уральской Народной Республики. После того, как власть ПСР(н) обложила церковь налогами, Екатеринбургская епархия перенесла свой престол в это тихое место, подальше от конструктивистской утопии, в которую превратилась столица УрНР. Здесь православие почитаемо исстари, а величественные здания Спасо-Преображенского собора, Вознесенской церкви и находящегося поблизости Введенского монастыря являются Местами Силы, привлекающими паломников со всего Урала.

Невьянская икона

Кроме того – именно Невьянск является крупнейшим центром старообрядческой иконописи. Произведения невьянских мастеров всегда пользовались спросом у православных граждан и знатоков искусств. А после Перелома многие произведения местных иконописцев и вовсе обрели уникальные мистические свойства...

Брат-генерал Ян Сыровы

Нове Табор. На безымянной и глухой горе в двухстах километрах севернее Екатеринбурга, дарованной Уральской Народной Республикой союзникам – белочехам всего за год была отстроена мощная цитадель. А в недрах горы – отстроены депо, мастерские, казармы и оружейные склады. Кольца железнодорожных путей оплетают Новый Табор, где создаются всё новые модели бронепоездов и орудий.

Чехословацкий легион – Белые союзники УрНР. Их поезда охраняют западные границы от большевистского вторжения со стороны РССР, и устраивают рейды на территории, охваченные Идель–Урал. В благодарность за содействие, Екатеринбург поставляет таборитам продукцию оружейных заводов, амуницию и продовольствие.

После Перелома и поражения в битве под Москвой легионеры оказались не у дел. А тревожные вести с родины о полном разрушении Праги в ходе подавления Австро-Венгрией всенародного восстания и вовсе подорвали боевой дух чехословаков. Оставшись одни на чужой земле, погрязнув в чужой войне, оказавшись в ставшим странном, изменившимся мире, они не понимали, как быть, и что делать дальше...

Смысл и надежду им дал древний мудрец, коего белочехи прозвали Старцем Горы. Могущественный маг, он явил им их истинное предназначение, дал им Путь. Братья-генералы чехов – Войцеховский, Гайда, Сыровы и прочие, сплотились вокруг него, и смогли собрать почти всех братьев-легионеров со всей территории бывшей Империи в Нове Табор. По слову Старца Горы белочехи посвятили свои жизни и судьбы поиску пути к установлению всеобщего братства избранных людей. И помочь в этом должен Святой Грааль, который, как они считают, запрятан где-то в глубинах Уральских гор...

Нижний Тагил. Центр тяжёлой военной промышленности Урала. Именно на тагильских заводах производится основная масса орудий и боеприпасов для нужд Народной армии, включая изделия Новой Науки – флуктуаторы, гиперболоиды и прочее, вплоть до гиломорфных дирижаблей.

Гиломорфный дирижабль, изготовленный на тагильских заводах

Березов. «Край географии», северный форпост УрНР. Здесь проходит Обь – Иртышская оборонительная линия, потому этот город превращён в цитадель Народной Армии. Здесь же находится перевалочная товарная база экспортно-импортных товаров, которые ввозятся и вывозятся через Обдорск. В силу своей удалённости от центральных областей Республики, и, как следствие, куда меньшем внимании властей, Берёзов облюбовали контрабандисты, торгующие с Государством Российским разнообразным товаром. Во всяком случае, реликвии Гоэтии и колдовские зелья здесь достать несколько проще, чем в столице.

Обдорск. Оккупационная зона САСШ. Американцы удерживают контроль над этим городом – единственным пунктом ввоза и вывоза товаров. Благодаря стратегически важному местонахождению Обдорска (он является пунктом вывоза также и для Государства Российского) Штаты имеют баснословные прибыли с торговли в регионе. Оккупацией Обдорска недовольны и Красные, и Белые, и тем более местное население – ненцы, ханты, манси и прочие малые народности Севера. И ради изгнания захватчиков уральцы готовы объединится хоть с колчаковцами, хоть с заполярной нечистью, обитающей среди негостеприимной тундры и океанских льдов.

Кыштым. Один из центров горнодобывающей и металлообрабатывающей промышленности. Старый уральский город, основанный ещё Демидовыми. Усадьба этих промышленников, где перед революцией проживали последние члены сего рода, ныне является объектом культурного наследия.

Усадьба Демидовых в Кыштыме

Вся дореволюционная жизнь города была связана с семейством Демидовых. Множество легенд и слухов о них ходит по окрестностям. Возможно, какие-то из них даже правдивы.

Окрестные горы также полны чудес и тайн. Неподалёку расположена Сугомакская пещера, где в своё время прятался Пугачёв, а позже – обитали старообрядцы. А в окрестных лесах то и дело наблюдают странных «волосатых уродов» - уральских йети...

Россия, город Касли,1896 год
Автор: Н. А. Лаверецкий

Касли. Ещё один промышленный центр, известный своим чугунным литьём, считающимся чуть ли не лучшим в мире. К сожалению этот город был почти подчистую разграблен кочевниками Идель – Урал, но несколько месяцев назад Народная Армия вернула его под контроль УрНР. Промышленность в Касли возрождается, а Народная Армия стойко охраняет перевалы, держа оборону против кочевых орд...

Миасс. После Перелома этот город был захвачен ордами Идель–Урал. Однако в 1921 году башкиры в ужасе оставили его. Что там происходит – неизвестно, но все разведывательные экспедиции, направленные в Миасс, сгинули без следа. Златоустовцы же и не пытаются узнать, что стало с их соседями, хотя Миасс и расположен всего лишь в пятидесяти километрах от Златоуста.

С. М. Прокудин-Горский, гора Таганай, 1910 г.

Златоуст. С давних времён Златоуст являлся оружейным центром Российской Империи. Когда полыхнул Идель–Урал, этот город, расположенный в горной котловине, оказался полностью отрезанным как от Красных, так и от Белых. Но благодаря стойкости жителей, а также обилию произведённого местными заводами оружия и боеприпасов, Златоуст отбился от диких кочевых орд. Местные охотники и следопыты, вместе с теми из заводчан, что прошли Великую Войну стали Трудовой Гвардией, охраняющей перевалы и подъездные пути от диких башкиров и лесной нечисти. Меж Златоустом и Миассом по Александровской сопке пролегает Миасский тракт, проходящий по самым живописнейшим местам УрНР.

С. М. Прокудин-Горский, с Александровской сопки, 1910 г.

Челябинск. В Российской Империи он был крупным перевалочным торговым пунктом. После Перелома и образования УрНР, этот город пережил кратковременный рассвет. Под руководством ПСР(н) была начата коммунализация, заложен завод Форда... Но восстание Идель-Урал перечеркнуло все перспективы. С тех пор рабочие, ремесленники и негоцианты этого города, а также крестьяне из ближайших деревень вынуждены платить дань башкирам, отсылая в Уфу немалую часть того, что было создано их непосильным трудом, дорогой ценой покупая хлеб и жизни.

На 1922 год в Челябинске действуют несколько подпольных антибашкирских организаций. Ведётся агитработа, устраиваются акты саботажа, происходят устранения отдельных личностей. В последнее время к этому городу проявляет активный интерес атаман Филипп Зелёный. Также в окрестностях города начинают всё чаще замечать нечеловеческих существ...

Челябинск до Идель-Урал, 1920 год.

Идель-Урал. От городов Касли и Кыштым на севере, и до Кургана на юге, от Тобола на востоке и до Камы на западе бушует Идель-Урал – башкирское национальное восстание. Обретя неимоверную мощь, перед которой пасует самая совершенная техника, башкирские шаманы во главе с Садретдином Максудовым и Ахмед-Заки Валидовым, посеяли и взрастили в душах некогда мирного кочевого народа семена сепаратизма. «Идель-Уралу не нужны города, оно кочует везде, где есть степь. Идель-Уралу не нужна конституция – оно существует, пока жив хотя бы один степной батыр! Башкиры восхваляют сильных батыров, скачущих на конях быстрее ветра! Муллы восхваляют стойких в вере батыров, несущих погибель нечестивым иноверцам! Поэты воспевают в песнях гордых батыров, чей дом – седло и бескрайняя степь, чье занятие – удалая война против всех остальных!» - так, горделиво и пафосно говорят о себе сепаратисты.

Идель-Урал крайне осложняет жизнь Уральской Народной Республики. Вся беда в том, что именно в южных её районах расположены сельскохозяйственные угодья, и вообще земли, пригодные для хлебопашества. И ныне эти земли целиком и полностью под властью одичавших башкирских орд. Переговоры верхушки ПСР(н) с вождями Идель-Урал насчёт вхождения последнего в состав УрНР на правах автономии с треском провалились – Максудов повелел казнить послов, а из их кожи сделать пергамент, на котором и написал послание Совету Республики о невозможности мира и готовности вести войну до победного конца.

Сепаратисты Идель-Урал уже третий год ведут с переменным успехом войну сразу на несколько фронтов – против Народной Армии УрНР, против дивизии Чапаева, против белоказаков атамана Сладкова и регулярных войск Колчака... До сих пор ни одной из противоборствующих сторон не удалось взять верх.

Из-за «атмосферных аномалий» (к которым, несомненно, приложили руку шаманы Малого Курултая во главе с Максудовым) воздушное пространство над Идель-Урал объявлено бесполётной зоной. В последнее время число авиакатастроф над южным Уралом превысило все пределы. Уничтожаются не только гиломорфные дирижабли УрНР, но и аэропланы Белых. Некоторые паникёры из числа самых тёмных селян всерьёз говорят о «змии громадном и летучем», который служит колдунам сепаратистов...

Саретдин Максудов

Верхнеуральск. Церковь Благовещения

Верхнеуральск. Этот город до Перелома считался «второй столицей» Уральского казачьего войска. Восстание Идель-Урал не пощадило и его – Верхнеуральск был захвачен и безжалостно разграблен башкирами. Однако летом 1922 года, атаман уральских казаков, полковник Тимофей Сладков, герой Лбищенского рейда, лихим кавалерийским ударом выбил оттуда кочевых дикарей, вернув контроль над «второй столицей». Белоказаки удерживают этот островок Белой идеи, окруженный морем врагов, успешно отбивая как рейды башкирской конницы, так и чапаевцев.

полковник
Тимофей Сладков

Приграничье. В среднем течении реки Белой проходят границы трёх крупных гособразований – РССР, УрНР (той её территории, что захвачена Идель-Урал) и подчинённому Государству Российскому Оренбургского казачьего войска. Здесь расположен город Стерлитамак, где и находится ставка 2-й кавалерийской дивизии под командованием Василия Ивановича Чапаева. Чапаевцы, выполняя задание советского правительства, обеспечивают безопасность строительства железной дороги, что должна соединить РССР и Туркестанскую Советскую Республику. Им приходится воевать сразу на два фронта, держа оборону как от башкирских сепаратистов, так и от казаков атамана Сладкова, с которым Чапаев желает лично поквитаться за Лбищенский рейд…

П. Васильев. В. И. Чапаев

Новые черты

Персонажам доступны все черты, перечисленные в «Дневнике Авантюриста 2», за исключением следующих: «адепт», «аристократ», «воин света, воин тьмы», «защита от сверхъестественного», «защита от сверхъестественного +», «менталист». Черты «золотые руки», «избранный», «иссушение духа» и «чародей» изменены согласно основной книге Правил Красной Земли.

В Уральском модуле, помимо черт, перечисленных в «Дневнике Авантюриста 2» и основной книге Правил Красной Земли, имеются новые черты, как обычные, так и цветные.

Обычные черты:

Маэстро *(требования: смекалка d8+, искусство или ремесло d8+).*

Персонаж не просто достиг определённых высот в своём мастерстве, но и стал своего рода "звездой". Сам факт его творческой деятельности высоко котируется публикой. При проверках навыка Искусство или Ремесло персонаж получает преимущество +2.

Шулер *(требование: ранг «Закалённый», азартные игры d8+).*

Персонаж - мастер азартных игр, знающий множество хитростей и уловок, применяемых в них. Придержать пальцем шарик напёрстка, нанести крап на карты, особым образом вращать стаканчик с игральными костями - самые невинные уловки из его арсенала.

Пожертвовав фишку, персонаж автоматически получает выигрыш в азартной игре. Оппонент, однако, может поймать шулера на жульничестве, успешно осуществив проверку Внимания со штрафом -2. Если за игорным столом встречаются два шулера - игра между ними происходит согласно правилам торга (см. книгу правил Красной Земли).

Сила в слабости *(требование: ранг «Закалённый», наличие одного из ниже перечисленных изъянов. Не рекомендуется брать более двух нижеперечисленных изъянов, дабы не сводить персонажа к комизму).*

Персонаж смог не просто сжиться со своим изъяном, но и научиться извлекать из него определённую пользу. Понятно, что не каждый изъян можно обратить во благо (глухота или кривые руки едва ли могут пойти на пользу), но некоторые вполне могут послужить герою:

- Болезненность. Собственное слабое здоровье заставило героя уметь разбираться в лекарствах и первой помощи, +1 к проверкам Лечения;

- В розыске/Враг. Привыкнув постоянно скрываться, герой научился маскироваться, +1 к проверкам Маскировки;

- Коротышка. В маленькую цель и попасть труднее, враг получает дополнительный штраф -1 к проверкам Стрельбы на дальней дистанции;

- Одноглазый. Одним глазом целиться сподручнее. Манёвр «прицеливание» добавляет +1 к нанесённому посредством Стрельбы урону;

- Старость. Богатый жизненный опыт и накопленные за долгие годы знания дают преимущество +1 при проверке Смекалки;

- Толстяк. Тушу разделать сложнее, урон наносимый холодным оружием уменьшается на 1;

- Уродство. Если страшен - то во всём, персонаж получает преимущество +1 к проверкам Запугивания;

- Фома неверующий. Скептику нипочём козни шарлатанов и мракобесов! Проверки мистических навыков врагов при использовании против героя вредоносных заклинаний проходят со штрафом -1;

- Юность. Детский метаболизм быстрее, чем у взрослого человека, восстанавливаются дети быстрее, иммунитет у них лучше. Персонаж получает +1 к проверкам Выносливости.

Данная черта не отменяет эффектов от Изъянов. В случае, если по ходу игры ваш персонаж лишится соответствующего Изъяна, эффект от черты Сила в слабости невелируется.

Цветные черты

Ирреализм

Требования: Чёрное Движение, ранг - "Закалённый", искусство (живопись) d8+

Ирреализм в мире Красной Земли не просто жанр живописи, но и средство изменения реальности и бытия посредством инвольтации к эгрегору Пламени. Погрузившийся в глубины своего подсознания, полные кошмаров и безумия, осознав истинную мощь горящего в его душе Пламени, художник - Чёрный обрёл способность посредством своего искусства менять окружающий мир.

Чем глубже ирреалист погружается в пучину своих кошмаров, тем причудливее формы и способы изменения реальности. Воздействие Иного Мира на Мир Людей становится всё более изощрённым.

Искусство ирреалиста совершенствуется и меняется. Существуют три стадии, различающиеся как по принципу, так и по субъекту воздействия. Каждую новую стадию ирреализма можно брать при соблюдении необходимых требований как обычную черту.

1-я стадия: Разлом

Требования: *искусство (живопись) d8+, ранг "Закалённый".*

Воплощение: *геометрическое построение сакрального характера на земле или на полу помещения (СШ или БШ).*

На начальной стадии ирреалист учится впускать в Мир Людей частичку Иного Мира, открывая незримые "разломы" меж мирами, не столь мощные, как, например, Петроградский Разлом, но вполне искажающие реальность на небольшой территории.

Территория, на которую нанесено геометрическое построение, считается "проклятой". На ней не работают эффекты Лидерских черт, любые проверки Убеждения, осуществляемые для того, чтобы навязать кому-то чужую волю (в т. ч. военные приказы), и проверки мистического дара (кроме Фарта), осуществляются со штрафом -2. Сила "Рассеивание", исполненная на геометрическое построение в течение 1d6 часов может снять проклятие с территории.

2-я стадия: Адопись

Требования: *ирреализм (Разлом), искусство (живопись) d8+, ранг "Ветеран".*

Воплощение: *адописная икона.*

Адописные иконы - катализатор сил Фарта. Рисуя такую икону, ирреалист создаёт не просто артефакт, но стабильный канал связи с Иным Миром, икона служит своеобразным "приёмником", и усиливает мощь сверхспособностей Чёрных.

Силы Фарта в пределах СШ (центром служит икона) исполняются с преимуществом +2. Если сила наносит противнику прямой ущерб (Взрыв, Стрела и т.п.) - к урону добавляется дополнительная кость (от d4 до d10, в зависимости от результата кубика при проверке искусства, происходившей в процессе создания иконы. Сила "Рассеивание" не действует на икону, для прекращения действия эффекта нужно уничтожить предмет адописи - сжечь, разрубить, или просто соскоблить слой краски.

3-я стадия: Пламенность

Требования: *ирреализм (Разлом, Адопись), искусство (живопись) d10+, черта "Маэстро", ранг "Герой»*

Воплощение: *картина*

Только истинные мастера ирреализма способны достичь столь неимоверных глубин мастерства, что их произведения начинают воздействовать на души людей, склоняя их к Чёрному Движению посредством инвольтации к эгрегору Пламени...

Если персонаж, не относящийся к Чёрному Движению, смотрит на картину ирреалиста, он должен пройти проверку Характера. При провале персонаж подвергается воздействию заключённого в картине Пламени. Он начинает вести себя неадекватно в течение 1d6 раундов: бросается на людей, впадает в истерику и т.п. На это время он переходит под управление ведущего. В любой раунд игрок может потратить фишку, чтобы получить контроль над персонажем и вернуть ему самообладание. В случае, если на игральной кости (вне зависимости от результата на "диком кубике") выпала единица - в душе персонажа поселяется Пламень. Персонаж меняет своё Движение на Чёрное, теряя свои Отпечатки, все очки Погружения, все цветные фишки, цветные черты и мистический дар своего прежнего Движения. Взамен персонаж получает (при наличии мистического дара) то же количество сил Фарта (уровня "Новичок"), то же количество Отпечатков и Уловок (вместо цветных черт иных Движений - Лозунгов, Молитв, Наговоров), что было у персонажа до смены Движения.

Сила "Рассеивание" не действует на картину, для прекращения действия эффекта нужно уничтожить сие произведение искусства - сжечь, разрубить, или просто соскоблить слой краски. Уничтожение картины не возвратит персонажу его прежнее Движение.

Ритуалист

Требования: *Белое Движение, ранг «Закалённый», смекалка d8+, оккультизм d8+, членство в спецорганизациях (Сидерический Синклит, КомКон и т.п.).*

Мистические ордена и тайные общества оккультного типа старательно воссоздают магические традиции древности. Очень много внимания уделяется изучению разнообразных ритуалов. И те мистики, что овладели тайнами древних церемониалов, к своему удивлению и радости обнаружили, что посредством особых ритуальных предметов вязь их чар сплетается проще, а сами заклинания выходят мощнее и лучше. И ныне многие оккультисты прибегают к обрядовой магии, творимой посредством специальных предметов.

В данном модуле ведущий может применять правила Ритуализма к любым Силам, доступных для носителей данного мистического дара, равно как и использовать в ритуальных целях различные предметы.

Когда персонаж берёт черту «Ритуалист», ведущий должен устроить в рамках игры эпизод инициации, посвящения в таинство Сил. Сам процесс может быть оставлен за кадром, но до игрока должно хотя бы донести информацию о самом факте посвящения, после которого ему, как полноправному члену магической Ложи или сотруднику спецорганизации вручаются следующие магические регалии:

-Жезл. Главный инструмент мага. При использовании жезла для активации той или иной силы, проверки оккультизма проходят с преимуществом +1. Помимо этого, урон, наносимый посредством таких сил, как *Взрыв, Волна, Поток, Стрела, Струя* и т.п. увеличивается на 1.

-Чаша. Второстепенный, но тоже важный инструмент. При использовании чаши сила Связь не требует пунктов силы. Кроме того, силы *Благословение, Доспех, Исцеление, Оберег, Оценка противника, Поддержка, Прорицание, Увидеть сверхъестественное, Усилить параметр* и *Чтение мысли* при использовании чаши (отпить жидкости из чаши, нанести жидкость из чаши на кожу и т.п.) стоят на 1 пункт силы меньше.

-Ритуальный нож. Является магическим оружием, и может наносить стандартный урон (сила +1) потусторонним существам, имеющим иммунитет к обычному оружию. Кроме того, проверки оккультизма при использовании ножа (например, прерывая им контур гексаграммы Хаоса, очерчивая на полу защитный круг и т.п.) для сил *Изгнание, Иссушение, Поломка, Разрушительное поле, Рассеивание, Стена, Сокрушение* проходят с преимуществом +1.

Эффект данной черты не суммируется преимуществами черты «чародей». То есть, если персонаж, обладающий обеими этими чертами, получил один подъём при проверке оккультизма во время активации силы посредством жезла, то он потратит лишь на один пункт силы меньше (если бы эффеты суммировались – потратил бы на два пункта силы меньше). Однако, если это была сила, наносящая прямой ущерб противнику (н. *Взрыв*), урон при использовании жезла всё равно увеличится на 1.

Инженер.

Требования: *Красное Движение, ранг «Закалённый», образование d8+*

Персонаж умеет пользоваться инструкциями, разбираться в чертежах, схемах, и способен находить применения незнакомой технике по аналогии с известными ему механизмами.

Персонажу, имеющему эту черту, не обязательно иметь навык Новой Науки – он может использовать устройства «по аналогии», вместо проверки мистического навыка проводя проверку образования со штрафом -2. Если же у персонажа есть и Новая Наука, и данная черта- проверки мистического навыка Красного Движения происходят с преимуществом +1, а затраты рубедина уменьшаются на 1 (н. сделав три выстрела из флуктуатора, персонаж потратит только два заряда, а не по заряду на выстрел).

Ведьмак

Требования: *Зелёное Движение, ранг «Закалённый», колдовство d8+, драка, стрельба или метание d6+.*

Ведьмак – это «пан-комиссар над здешней нечистью». Истинный сын Земли-матушки, он не только следит, чтобы её неразумные порождения не дискредитировали почём зря Земной Покон, но и бережёт её Мощь, временами стихийно изливающуюся в Мир Людей. Уничтожая совсем уж распоясавшихся тварей, ведьмак возвращает Матери-Земле ту часть её силы, что самопроизвольно породила этих чудовищ, а в благодарность за возвращение в её лоно мистических сил, Мать-Земля одаривает крупицей этой мощи и самого ведьмака.

Когда ведьмак уничтожает нечисть и чудовищ Зелёного Движения, после боя он, не покидая места сражения, может потратить цветную фишку и восстановить часть потраченных пунктов силы, либо превысить запас уже имеющихся (но не более чем на 5 ПС). Те пункты, что превышают запас имеющихся ПС после их траты не восстанавливаются (н. если персонаж, обладающий изначально десятью пунктами силы превысил их запас на пять – после растраты этих пяти ПС его запас останется прежним – 10 пунктов, и будет таковым, пока персонаж не активирует черту «ведьмак» вновь).

Ведьмак восстанавливает по одному ПС за десять уничтоженных упырей или сошек, за пять чудищ, или за одного волкодлака или вурдалака. За Хозяев и Хозяйчиков ведьмак не может получать пункты силы – эти Духи – Старшие дети Земли-Матушки, и она страшно гневается, если люди, её Младшие дети, их обижают. Также ведьмак не может получить пункты за нечисть других Движений – в оных нет Силы Земли-Матушки, возвращать ей – нечего, и для дела Зелёного Движения они просто бесполезны.

И. Билибин. Баба-яга

В данном модуле доступны все те же силы, что и в «Дневнике Авантюриста 2» (кроме силы Зомби - вместо неё сила Создать нежить.) Силы Превращение, Создать нежить и Призыв союзника работают согласно основной книге Правил Красной Земли. Помимо этого имеются несколько новых сил, а именно:

Допрос мёртвых

Ранг: Ветеран
Пункты силы: 4
Длительность: 1 вопрос
Расстояние: касание.

Позволяет мистику войти в контакт с духом умершего человека и задать вопрос мёртвому персонажу, как врагу, так и союзнику. При успехе покойник ответит коротко и туманно, при подъёме - коротко и конкретно. Мёртвые не врут, но могут недоговаривать! Сила не действует на упокоенную нежить, как на высшую, так и на низшую. Также действию Силы неподвластны Духи и Чудовища любых Движений.

Оберег

Ранг: новичок.
Пункты силы: 1-3.
Дистанция: на себя.
Длительность: 1 час.

Эта сила защищает заклинателя от сверхъестественных существ (нежить, чудовища), относящихся к его Движению. Он создаёт вокруг себя область, соответствующую малому шаблону (МШ).

Сверхъестественное существо того же Движения, что и маг, намеревающееся войти в эту область или навредить находящемуся в ней, должно сначала пройти проверку характера против результата проверки сверхъестественного навыка мага. Не действует на высших Духов Движений (архонты, технобионты и пр.), но духов слабых (бес, сошка) вполне может отвадить.

Дополнительные эффекты: за 2 ПС можно защитить область, соответствующую среднему шаблону (СШ). За 3ПС — большому шаблону (БШ).

Паралич

Ранг: закалённый.
Пункты силы: 3.
Дистанция: смекалка × 2.
Длительность: особая.

Эта сила позволяет персонажу парализовать цель, лишая её возможности сопротивляться. При активации осуществляется встречная проверка сверхъестественного навыка мага против характера жертвы. Успех мага означает, что цель парализована, не может действовать и разговаривать, а её защита уменьшается до 2.

Каждый ход жертва совершает проверку характера, чтобы восстановить контроль над телом. При успехе жертва приходит в себя находясь в шоке. При подъёме она приходит в себя и может действовать как обычно. При провале жертва остаётся парализована.

Поломка

Ранг: новичок.
Пункты силы: 2.
Дистанция: касание.
Длительность: мгновенно.

Эта сила позволяет персонажу сломать любое обычное устройство, например, привести в негодность пистолет или заклинить замок. Восстановление механизма потребует 2 часа игрового времени и успешной проверки ремонта, каждый успех сокращает время вдвое.

Кроме того, при помощи этой силы можно нанести одно повреждение транспортному средству (как обычно, оно должно будет немедленно пройти проверку по таблице критических повреждений).

Механизмы, связанные с Новой наукой (флуктуаторы, носимые устройства, предметы гражданского применения и другие устройства), нельзя испортить при помощи этой силы.

Слежка

Ранг: Закалённый
Цена: 2 ПС
Расстояние:
Наложение: касание. *Отслеживание:* Смекалка х 10 км
Длительность: 24 часа (2-3/24 часа)

На цель накладывается на 1 сутки "маячок" (за дополнительный 1 ПС для наложения "маячка" нужна не сама цель, но принадлежащий ей предмет), который можно использовать как "направление и расстояние", или совместить с картой (позиционирование - ещё +1 пункт силы за активацию и поддержку). "Маячок" обнаруживается магами и новонаучниками с помощью силы Увидеть/Скрыть сверхъестественное.

Связь

Ранг: Новичок
Цена: 1 ПС
Расстояние: Смекалка х 10 км

Позволяет магу передать конкретной разумной цели (как человеку, так и высшей нежити) цели одно короткое сообщение (на усмотрение мастера; одно короткое предложение (до десяти слов) на успехе, два на подъёме). Сообщение можно передать цели, хотя бы раз увиденной мистиком воочию. Если мистик вживую никогда не видел цель, но знает о её существовании, необходимо с максимальной точностью воссоздать образ адресата в воображении, тогда проверка на применение силы осуществляется со штрафом -2.

В УрНР в свободной продаже имеется ряд изделий Новой Науки гражданского и смежного применения. Также, при известных усилиях, возможно приобрести и некоторые носимые устройства. Изделия Новой Науки военного применения, а также их параметры и цены на них, указаны в основной книге Правил Красной Земли.

Ниже представлены самые ходовые в УрНР невоенные изделия (цены указаны в золотых рублях).

Гражданские изделия:

Увч-печь

Аспект НН: флуктуатика.

Этот прибор размораживает, разогревает и позволяет приготовить пищу без помощи открытого огня - сугубо с помощью электромагнитных волн. Процесс приготовления пищи, занимающий несколько часов, с этой печью сократится до нескольких минут!

Цена: 1000 (экспортный вариант – 3000).

Беспроводной утюг

Аспект НН: гиломорфетика

В отличие от примитивных угольных утюгов, этот аппарат не портит ткань, идеально разглаживает а заодно и дезинфицирует бельё. Прост и надёжен в эксплуатации.

Цена: 50 (экспортный вариант от 500 золотых).

Комнатный рефрижератор

Аспект НН: гиломорфетика, некробиотика

Этот прибор позволяет сохранять продуты свежими очень долгое время. Компактен, удобен, температурный режим рефрижератора более универсален, чем у большинства промышленных аналогов, и уж тем более в разы удобнее погреба.

Цена: 200 (экспортный вариант 1000)

Радиотелефон

Аспект НН: флуктуатика

Радиотелефон исполняет те же функции, что и обычный, с той лишь разницей, что для него не нужны провода. Однако минус в том, что радиотелефон может использоваться лишь там, где есть зона покрытия. На Красной Земле оная имеется лишь в УрНР, благодаря находящейся на севере Екатеринбурга радиоизлучательной станции. Мощности станции хватает для обеспечения беспроводной связи с Пермью и Nove Tabor, но уже в глубинке УрНР радиотелефон бесполезен...

Цена: от 100 золотых. Экспортного варианта нет.

Радиошлем Визенштейна.
Аспект НН: флуктуатика.
Сила: Невидимость
ПС: 5
Длительность: 3 (1 раунд).
Требует красный керосин (малая капсула).
Цена: 7500 золотых

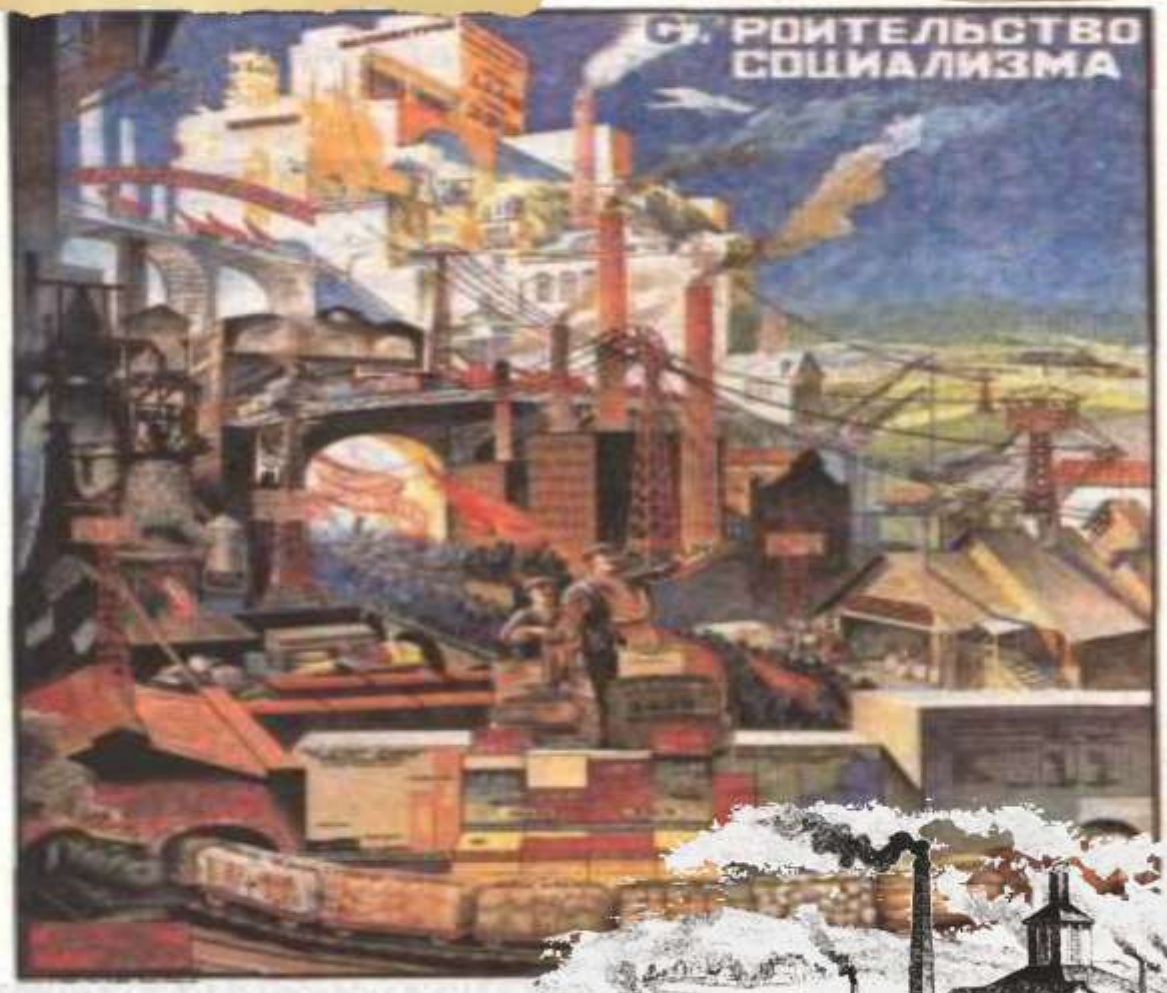
Инъекторный регенератор
Аспект НН: некробиотика.
Сила: Исцеление
ПС: 3
Длительность: мгновенно.
Требует красный керосин (малая капсула).
Цена: 6000 золотых

Ранец Вернадского
Аспект НН: гиломорфетика.
Сила: Полёт
ПС: 3/6
Длительность: 1раунд/15 минут.
Требует красный керосин и навык пилотирование. **Цена:** 8000 золотых

Портативный радиопередатчик
Аспект НН: флуктуатика
Сила: Связь
ПС:1
Длительность: 3(1 раунд/1 час)
Не требует "красный керосин".
Цена: 2000 золотых.

Инфравизор Визенштейна
Аспект НН: Флуктуатика.
Силы: Ночное зрение,
Видеть сверхъестественное
ПС: 1/2
Длительность: 1 час/1час.
Требует красный керосин (малая капсула).
Цена: 5500 золотых.

Корпускулярный дуализатор
Аспект НН: флуктуатика, гиломорфетика.
Сила: Неосязаемость
ПС: 5
Длительность: 3 (2/раунд).
Требует красный керосин (малая капсула).
Цена: 10000 золотых



МЕМОРАНДУМ ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ КОМКОНА

Коллега!

Тебя, конечно, может удивить такое обращение. Но задумайся — совершенно не секрет, что в КомКоне далеко не все товарищи, есть и господа, и те, кто изо всех сил пытается остаться гражданами, и даже те, кто не является людьми вообще. Секрет в том, что это — нормально.

Сейчас мы поговорим и об этом, и о многом другом, что ты, скорее всего, успел заметить и в КомКоне, и в Республике, и на Красной Земле вообще. И прежде всего мы поговорим о том, почему ты здесь.

Действительно, служба в КомКоне — не сахар, мы уверенно достигли среднего числа в одни похороны в неделю, и далеко не все наши павшие товарищи возвращаются в строй. Действительно, положение УрНР таково, что каждый из нас может оказаться пред лицом необходимости противостояния демону (а это — худшее, что только может случиться) или собственному товарищу по партии, оккультному кружку, университетской аудитории или родной деревне. Действительно, мы пока что покрываем едва половину Республики, и то тратим на это большую часть наших денег.

Что мы предлагаем взамен? Оклады в отделение народноармейцев? Полный (и вкусный) паек? Комнату? Похороны за госсчет? Смешно, на это к нам приходят новички, едва-едва с отдельской школой. Библиотеку и ритуальню Розария? Интересные чешские и степные ритуалы? Новые, еще в смазке, пистолеты-пулеметы из Екатеринбурга? Да, и это тоже — на это скорее всего пришел к нам ты.

Но дело не в этом.

Ты пришел к нам, скорее всего, либо из нашего старого Пермского отделения, либо пообщавшись с кем-то из Полковников, либо нарвавшись в родном городке на боевую четверку и чем-то ее впечатлив. Что же, сказали мы, добро пожаловать. Ты ходил на рейды сам, чистил Пермь, обустраивал Екатеринбург, дышал — как я — твиром в башкирской степи и замерзал под ветрами на Уральских горах. Где-то там тебе открылась магия. Молодец, сказали мы, и научили тебя с ней обращаться. Ты стал практиком — может быть, зашил в форму горсть родной землицы, может быть, хранишь застрявшую в комконовском жетоне пулю, может быть, пообщался с Приваловым, и, наконец, используешь спирт не только для протирки оптической оси. В рейдах ты почувствовал в руках силу, в людях — уважение, а в младших товарищах — потенциал встать рядом с тобой. И выжил.

И вот теперь, коллега, я расскажу тебе, для чего.

Не секрет, что, когда Дербер и Снегирёв отдали приказ создать КомКон, они просто искали компанию совершенных уже отморозков, способных просто сорвать — здесь и сейчас — акцию оккультного Белого подполья. Кто сейчас вспомнит неуловимого и легендарного Альфу, колчаковского боевика? А считался ведь ровней Юровскому — среди тех, кто не в курсе. Мы должны были решить проблему данными средствами — и мы решили ее.

Вот только параллельно начало происходить кое-что еще.

Состоялись некоторые интересные научные дискуссии между Гейдером и Живодаровой о свойствах и переменной активности эфира; их статьи еще можно найти в пермских научжурналах, если интересно (читай, если ты — оккультист или новонаучник) — запроси в нашей библиотеке. Состоялись некоторые интересные политические дискуссии между мной и Гейдером о подмене понятий в текущем советском марксизме и не только; про это писал статьи я, но это не так интересно. Плюс поставили несколько очень простых вопросов — о том, почему мы там, где мы есть.

Линии сошлись, когда мы допросили одного интеллектуального Пламенника, бывшего красного, посетившего Петроград Обреченный. Потом мы кое-что нашли в подвале Ипатьевского дома и в материалах добрых наших чехов. Мои культологические знания, оккультные прозрения Гейдера и измерительные аппараты Живодаровой сошлись вместе, и картина нашего невеселого цирка стала нам окончательно ясна

Каждый из нас знает, что что-то не то произошло во время Перелома. Что изменился сам порядок вещей, что заработала магия, что мертвые встали, а механизмы обрели сознательность и аппетит — это все, коллега, мишура. Главное, что изменились идеи.

Примитивный крестьянский социализм духоборов, со всем его толстовством, как-то вдруг потребовал упырей и людоедства. Коммунизм из экономического учения об освобождении бытия как-то незаметно стал инструкцией к порабощению сознания. Адмирал Колчак совершенно стер из памяти всякое непредрешенчество деникинского времени и пытается передитерихсовать сумасшедшего реставранта Дитерихса. И, наконец, хорошо известный мне по университету анархизм из программы объединения в свободные общины стал программой упразднения вообще, на хрен, всего.

Я, как культолог, наверное, один из немногих трудящихся по специальности культологов бывшей России, могу тебе, коллега, заявить уверенно: наши с тобой политические идеологии из наук стали культами.

Притом культами, так сказать, настоящими. Такими, за которыми действительно стоит нематериальное присутствие — я своими глазами видел и своей кожей ощущал один такой, стоя у алтарного камня в твировой степи, пока на нем исходил кровью мой первый настоящий эзоконтрик. За каждым из наших Движений, за каждой ветвью практики, с которыми ты наверняка своей шкурой знаком, стоит что-то, материальному миру не принадлежащее. А следовательно — если посмотреть и марксистски, и практически — чуждое.

Что?

Ответ на этот вопрос дал нам Ипатьевский дом. Здание это, со всеми его жуткими чудесами, можно назвать действующим макетом Петрограда. В нем — как и в Петрограде — имеется Разлом реальности. Да-да, именно вот так. Место, где наша с тобой родная реальность впускает в себя то, что не имеет к ней никакого отношения. Течь в корабле бытия. Благодаря нашим стараниям Разлом в Екатеринбурге пока невелик (надеюсь, что так будет и дальше), но, как мы уже знали из показаний Брюса (тот самый Черный гость Петрограда), в бывшей столице он неизмеримо больше.

Скорее всего, этот Разлом не одинок, иначе никак не объяснишь кровавое безумие в Сибири, поближе к Алтаю, и то, что Синхайская Революция в Китае пошла по крайней мере в Манчжурии как-то не так, как полагали и европейские военные, и Ленин.

Чего же хочет то, что рвется извне в наш мир? Мы уже понимаем, что это — твари разумные, мы их видали. То есть, на самом деле, все эти лешие и все эти степные богини были всегда, они, как я полагаю, местные, просто энергия разлома напитывает их силой; может быть, так же дело обстоит и с технобионтами (если понимать их как духов человеческой рукотворной среды). Но вот демоны и ангелы (точнее, Архонты, если я — или ты — заставлю Гейдера объяснить суть разницы) точно тут не местные, точно пришли, точно играют у нас друг против друга и точно играют вдвоем против нас.

Но вопрос все-таки в их цели. И ответ однозначен — все они хотят поработить наш Разум, друг мой. Тот самый Разум, на который так молятся официальные лица УрНР, за что их неожиданно стоит хоть немного уважить.

Все они, коллега. Все. Мозаика для меня сошлась, когда в каком-то перехваченном или выменянном отчете северорусского “Особого Отдела Петроград” был упомянут как объект какой-то ингерманландский проповедник-лютеранин, чеканно процитировавший Лютера же: “Разум — это шлюха дьявола”; и впрямь, настоящему, погруженному Зеленому свой разум не нужен, как не нужен он волку в стае и корове в стаде. Красные, настоящие московские Красные, а не коммунисты, к своей чести никогда не скрывали того же, ну да статью об антимарксизме флуктуатики я уже писал, надо будет — у нас в библиотеке есть. Белые чуть хитрее: “служи, — говорят они, — вот выслужишься, будешь мнение иметь”, так же, как когда-то они говорили своим крестьянам “Выкупайся — вот и не будут пороть”, зная, что такие деньги у крестьянина будут строго после морковкина заговенья. Ну а Черному, правильному Черному разум не нужен постольку, поскольку ему не нужно ничего.

Мы с тобой, коллега, немножечко кортесовские индейцы — или английские крестьяне. Мы живем там, где можно вырастить табак или овец, Рай Земной или Общий Завод, одним словом, что-то получше, чем человек. Нам — не нашему обществу, не нашей культуре, ни одной из тех вещей, которые мы могли бы и поменять (и поменяем) — но самой нашей реальности попросту нет места в будущем, которое пытаются строить нами.

Мы же этого не хотим, так? Я не хочу. Если хочешь ты — ну, соболезную, тебя скоро вычистят. Как я люблю говорить на операциях — покайся, скидка выйдет, да.

Что же мы с тобой, с остальными тремя полковниками, с твоими соседями по блоку в Розарии и с той милой машинисткой из Екатеринбургского Отделения, так вот — что КомКон может всему этому противопоставить?

Прежде всего, нам с тобой крайне повезло с местом. Если моя теория о концентрических кругах от Разлома верна, то, похоже, Урал расположен где-то там, где обе волны не вполне доходят, в небольшой уже мертвой зоне — как знать, не ее ли был призван покрыть Ипатьевский разлом, не останови мы его вовремя? Так или иначе, УрНР — глаз бури, место, где работает магия, но где мы еще не спятили.

Уральская Народная Республика, коллега, есть государство, которое мы защищаем не всегда из-за того, что сочувствуем эсерам, что мы левые, что они нас кормят или что мы — лютые уральские патриоты. Это все необязательно. Мы защищаем УрНР потому, что УрНР есть основное временное государство Человечества на Красной Земле.

Потому, что Урал — Земля Людей.

Кстати, важно понимать, что не спятили тут большинство вменяемых людей. Например, Горное общество, что бы там не болтали у вас по отделам, на самом деле Зеленым братством не вполне является. Они чем-то дружественная нам организация, запомни: в знак этого, коллега, их главный секрет я тебе раскрою. Они исходят из той же посылки, что и я — из враждебности человеку магических сущностей, но приходят к неверному, на мой взгляд, выводу. Горное Общество пытается сделать жизнь Урала по возможности свободной от магии путем изъятия наиболее действенных практик и ритуалов. Их девиз — "Обезопасить. Удержать. Сохранить". Им можно это доверить, хотя лучше присматривать, конечно. Но я указывал и указываю, что это путь удобства, но беззащитности.

Человечество стало человечеством потому, что, увидев разожженный молнией огонь, не бросалось тушить его, а, обжигая руки, несло в свой лагерь, таскало камни для очага и ломало сухостой. С тем, чтобы потом тыкать факелом в зубатую рожу какого-нибудь пещерного медведя, прежнего Ужаса Ночи, а потом под смех и песни вонзать свои тупые, короткие зубы в его зарумянившееся над костром мясо. А потом, через тысячи лет, поймать в ладонь и молнию, что разожгла тот огонь.

Помни, коллега, именно поэтому мы с тобой — Комиссариат по Контролю Паранормальных Явлений, а не Горное Общество и не Инквизиция. Мы с тобой — те, кто способен противостоять ирреальному постольку, поскольку способны не отгонять его за частокол, как зеленые крестьяне упырей, а обуздать его же оружием. Я знаю, что у нас получится. Хотя бы потому, что в тех самых руках, которыми ты держишь эти паршивенькие (ну извини, снабжение как всегда) машинописные листы, сейчас поет Сила — и потому, что при этом в твоем кармане жетон с Розой.

Sub Rosa Est.

Для тебя наконец по-настоящему начинается истинная тайная война. Не разборки сил Нереального между собой на ринге Красной земли, а война Человечества за Человечество.

Теперь ты знаешь, что происходит. И теперь не с тобой будут происходить неприятные вещи, а ты будешь происходить с ними.

УрНР, Пермь, Розарий,
ноябрь 1921 года.

УрНР – это территория не только передовой науки и огромных заводов – но и дикой, дремучей волшбы. Легенды о диких тварях и нечеловеческих существах ходят по Уралу с давних времён, но после Перелома многие из них стали реальностью.

О многих сверхъестественных существах и сущностях писал в своих мифологических трудах молодой журналист Павел Бажов, чьи книги можно отыскать в городской библиотеке Екатеринбурга. Бабка Шиханка, земляные кошки, горные духи и степные божества – обо всём этом рассказал Бажов в своих трудах. Но очень многое осталось за кадром.

Самое таинственное и мрачное место – это, конечно, Ипатьевский дом, в подвалах которого было расстреляно семейство последнего русского императора. В 1921 году доступ к этому объекту был намертво перекрыт спецвойсками УрНР. Вокруг возведён глухой забор, увитый колючей проволокой, внутри дежурят бойцы – некробионты и флуктуантропы, а в небе круглосуточно висит штурмовой гиломорфный дирижабль.

Черный Гость Петрограда

До того момента, когда доступ к Ипатьевскому дому перекрыли, в Екатеринбурге успели сформироваться бригады «ипатьеведов», исследовавших из любопытства или корыстного интереса это странное место. Помимо странных находок, «ипатьеведы» приносили из этого дома пугающие слухи – о том, что внутри сей дом гораздо больше чем снаружи, о «чёрных вихрях», затягивающих людей, о пространственно-временных аномалиях, о мощнейших источниках некротического излучения... Апофеозом стало появление Чёрного Гостя Петрограда, с огромным трудом и потерями изгнанного профессионалами КомКона. Именно после этого дом был оцеплен, доступ внутрь – закрыт, а в подвалах установлены генераторы Новой Науки, блокирующие источники некротических излучений...

С истерической настойчивостью в Ипатьевский дом пытаются проникнуть анархо-террористы под руководством Петра Ермакова. Этот человек (человек ли?) в 1918 году был непосредственным исполнителем казни семейства Романовых. Ударом штыка он собственноручно добил тяжелораненого Николая – после чего, по слухам, облизал окровавленный штык, что дало ему сверхспособности анархомистика.

С Яковом Юровским, неофициальным главой уральских Чёрных, Ермаков враждует - на следующую ночь после расстрела царской семьи Юровский, посредством подчинённых ему чекистов, попытался устранить непосредственных исполнителей казни - Медведева, Ваганова, Цельмса и прочих. Однако Ермакова убрать не удалось - отстреливаясь, тот сумел затеряться на улицах Екатеринбурга и отсидеться в окрестных лесах и предгорьях до самого Перелома. Ныне сей господин является одним из иерархов Ордена Мятежного Духа, собравший вокруг себя всех тех Чёрных, что выступают в оппозиции к Юровскому...

Суть потустороннего инобытия в УрНР не ограничивается одним только Ипатьевским домом и Петром Ермаковым. Отказ от цензуры, политических люстраций и прописанная в Основном Законе УрНР свобода вероисповедания привлекли на Урал множество сектантов всех мастей и Движений.

Белые «царебожники», обожествившие Николая, требующие сноса Ипатьевского дома и постройки на его месте храма – якобы, это в одночасье прекратит все «непотребства», творящиеся в Екатеринбурге. Красные «механисты», мечтающие о превращении людей в разумные, но лишённые чувств и эмоций металлические механизмы. Зелёные «бахеевцы», ратующие за возвращение человека в лоно природы, за отказ от техногенной цивилизации. Чёрные «люцифериане», проповедующие неограниченные гедонистические удовольствия. Это лишь самые известные и многочисленные секты из всего сонма мракобесов, заполонивших Урал. И за всеми этими культами стоят могущественные потусторонние Силы...

Такими дивьих людей видят на поверхности

Впрочем, не все потусторонние порождения глубоко враждебны человеку. Среди жителей Урала ходят легенды о волшебном народе, нечеловеческой красоты. Этот народ известен в Европе под разными наименованиями - сиды, сумеречники, альвы, эльфы... Уральцы же называют их «дивьими людьми». После Перелома их наблюдают всё чаще и чаще. Местные крестьяне и рудокопы рассказывают о прекрасных, сияющих тысячами огней подземных городах этой расы, о магии, возведённой «дивьими людьми» в ранг искусства. О том, что за сделанное им добро «дивьи люди» отдариваются ещё большим благом для людей – пока те не пытаются проникнуть в их зачарованные владения.

Но не все представители волшебного народа – благи и благодарны. Доподлинно известно, что несколько их представителей – «тёмные», отступники этой расы, изгнанные из их городов за те или иные преступления, служат атаману Филиппу Зелёному, и являются не последними личностями в его «революционном отряде».

Сам атаман Зелёный – фигура не менее одиозная. Поэт и бард, бонвиван, любимец женщин и анархист-народник, не признающий как Красных, так и Белых, он собрал вокруг себя отряд, состоящий не только из людей, но и разнообразной нечисти и нелюди. Утопцы, лешие и болотники, сошки, волкодлаки, «дивьи люди» - все они плечом плечу ведут партизанскую борьбу и с официальной властью, и с белоказаками, и с Чехословацким легионом.

Кощей Бессмертный

Ходят слухи, что Перелом пробудил и вовсе сказочных сущностей – таких, как, например, Хозяйка Медной Горы – прекрасная властительница Уральских гор. Или Полоз – древний бог, коему поклонялись аборигены до прихода на эту землю христианских миссионеров... Говорят и о Кощее Бессмертном, чей замок воздвигнут в непроходимых скалах Северного Урала, коему служат орды упырей и вурдалаков – но это уже явный вымысел и бабкины сказки.

А ещё где-то по Уралу бродит Анастасия – цесаревна, чудесным образом спасшаяся из ипатьевских подвалов. И в руках у неё – Сила, которой она исцеляет больных, раненых и страждущих. Сектанты-«царебожники» кричат о ней на каждом углу, их посланцы ищут принцессу – но всё никак не найдут. Возможно оттого, что Анастасия нужна и иным, куда более могучим силам – а возможно и оттого, что слухи о принцессе – именно что слухи, не имеющие за собой ни крупицы правды...

«Спасать мир - это просто такая работа
Это надо уметь, это нужно делать красиво!
Каждый надеется, каждый верит во что-то,
Только это неважно в контексте спасения мира…»
(с) С. Бобунец, уральский поэт-песенник

В каждом гособразовании Красной Земли существуют свои спецорганизации и тайные общества. Некоторые, как, например, Чёрный Сговор или Сидерический Синклит, имеют влияние почти на всей территории Красной Земли. Некоторые – как Тевтонский Орден, или Орден Красного Знамени – действуют локально, на территории определённых гособразований. О локальных спецорганизациях и пойдёт речь в данной главе.

КОМКОН

Полное название: Комиссариат по контролю паранормальных явлений
Движение: Красное и Белое (руководство), любое (исполнители)
Дислокация штаба: Пермь
Руководители: А. Килинг, Н. Жеводарова, Р. фон Гейдер, М. Привалов
Девиз: "Sub Rosa Est" (лат. аналог выражения "в тайне")

КомКон - хранители Равновесия Урала. Члены этой организации отыскивают и уничтожают самых опасных существ и сущностей, желающих расшатать само Мирозданье. КомКон не делает разницы меж сторонниками Движений, для них враги все те, и всё то, что угрожает Миру Людей. Безумные учёные, создающие механических монстров и конструирующие нейронные бомбы, хтонические твари, пробуждающиеся в толще Уральских гор от пятидесятитысячелетней спячки, "новые святые", словом-Логосом открывающие врата в иные измерения, демоны и Твари Хаоса, Пустотники - с ними всеми сотрудники КомКона ведут незримую войну - войну Человечества за Человечество, не стесняясь использовать в оной как новейшие разработки Новой Науки, так и мистические обереги и артефакты.

Членом этой спецорганизации может стать даже Пламенник, главное требование для вступления в КомКон – адекватность, отсутствие заангажированности за политические, культологические и эзотерические идеалы того или иного Движения. С точки зрения участников КомКона, Силы, даруемые Движением – средства, но не цель. Главное – сохранение мирового равновесия, поддержание порядка в УрНР и недопущение окончательной победы любого из Движений.

ГОРНОЕ ОБЩЕСТВО

Полное название: Уральское Народное Общество Горных Инженеров
Движение: Зелёное, Красное
Дислокация штаба: Екатеринбург
Руководители: Малый Зелёный Собор (6 человек)
Девиз: “Обезопасить. Удержать. Сохранить.”

Официально Горное Общество - переформированный Уральский Императорский Корпус горных инженеров, совмещающий истинно научный подход с бережным отношением к родной земле. Полагаясь на инструменты Новой Науки, древние сказания

и собственное чутье, инженеры находят и ставят на службу народу природные богатства Уральских гор. Они пропадают месяцами в исследовательских экспедициях, налаживают бесперебойную добычу полезных ископаемых на рудниках и шахтах, либо в тиши кабинетов работают с картами и таблицами, вычисляя залежи ценных минералов. Но это лишь официальная часть их работы.

Неофициально же Горное Общество пытается сделать жизнь Урала по возможности свободной от магии путем изъятия наиболее действенных практик и ритуалов, борясь с разнообразными сектами, оккультными кружками и террористами - одиночками. Хоть руководство Общества почти целиком состоит из Зелёных колдунов, отвергших принципы примитивизма и вставших на защиту Человечества, представителям иных Движений в Общество путь вовсе не заказан. Члены Горного Общества активно сотрудничают в том числе с УрНИИ БАЯН, являясь его сотрудниками.

Есть мнение, что за Горным Обществом стоит сам Полоз – древний уральский бог, пробудившийся от долгого сна. Увидев, во что превратила Урал буйство магии и круговерть Гражданской войны, он принял решение навести здесь порядок...

ЧЕХОСЛОВАЦКИЙ ЛЕГИОН

Полное название: Чехословацкий Легион им. Яна Жижки
Движение: Белое
Дислокация штаба: Nove Tabor
Руководители: братья-генералы (Я. Сыровый, Р. Гайда и другие), Старец Горы
Девиз: «Pravda vítězí» (чеш. "Истина восторжествует!")

Чехословацкий Легион - союзники ПСР(н), серьёзное воинское подразделение, чьи бронепоезда стерегут западные границы УрНР на случай вторжения армий большевиков из Советской России. Получая из Перми и Екатеринбурга снабжение и снаряжение, белочехи превратили Нове Табор в неприступную цитадель-кузницу, в подземных мастерских которой создаются всё более мощные и совершенные модели бронепаровозов и бронеавагонов. Но это лишь часть деятельности Легиона. Его солдаты больше не стремятся на родину – тем более что их Родины больше нет, она полностью уничтожена в ходе всенародного восстания против Австро-Венгерской монархии. Поэтому они посвятили свои жизни и судьбы поиску пути к установлению всеобщего братства избранных людей. И в этих трудах должна помочь Чаша - тот самый легендарный Грааль, который чехи пытаются отыскать здесь, на территории Урала. Сами себя они так и называют - "рыцари Чаши".

В тяжёлый для легионеров 1920 год братьям-генералам явился древний могущественный маг, внушив им идею поиска Пути, поиска Грааля. Дал им надежду и смысл бытия. Этого мага они называют Старец Горы. Есть мнение, что Старец – это сам Трисмегист...

УРНИИ БАЯН

Полное название: Уральский Научно-Исследовательский Институт Биоэнергетики, Аномальных Явлений и Ноосферы
Движение: Красное, Зелёное, Белое
Дислокация штаба: Екатеринбург
Руководство: Научный совет УрНР
Девиз: "Ingenium Creatio Labor" (лат. "работа создаёт бытие")

Этот научно-исследовательский институт является ни чем иным, как Уральским отделением Высшего Экспериментального Института. Он изучает доселе неизведанные и неизученные аспекты бытия и грани мироздания. Именно здесь были совершены фундаментальные открытия в области Новой Науки на стыке флуктуатики и некробиотики, позволившие впоследствии создавать флуктуантропов.

Сотрудники этого института работают в таких сферах, которые непредставимы даже для гениев Новой Науки, великих оккультистов или древних колдунов. Они в буквальном смысле создают новые металлы и открывают неизвестные источники энергии. Основываясь на принципах корпускулярно-волнового дуализма, они научно объясняют сверхъестественное, отыскивая причинно-следственные связи и проникая в самые сокровенные тайны и Иного Мира, и Мира Людей. Специалисты этого института даже проникли в саму суть пространственно-временного континуума, доказав относительность одновременности и открыв возможность "искривления Времени".

ХРАМ СТРЕКОЗЫ

Полное название: Чёрный Храм Великой Стрекозы
Движение: Чёрное
Дислокация штаба: Екатеринбург
Руководство: Константин Чернов (под патронажем Я. Юровского).
Девиз: "Et reddam primum illis iniquitatem eorum" (лат. «аз воздам»)

В ранней гностической традиции Стрекоза - это символ силы духа и стремления к победе, несмотря ни на что. Именно этот символ использует активно действующая в УрНР группировка, известная как "Храм Великой Стрекозы". Чёрное тайное общество, активно использующее для достижения своих целей методы психоволнового программирования сознания через Новую Музыку.

Храм Великой Стрекозы объявил своими врагами Красное Движение во всех его проявлениях. Остальные Движения тоже враждебны этому Чёрному сообществу, но Красное - враг номер один, ибо с точки зрения адептов Храма стремление в космос и расселения человечества по другим планетам усложняет возможность разрушения Кеномы и, как следствие, делает борьбу Чёрного Движения бессмысленной.

Для достижения своих целей эзотеррористы Чёрного Храма искажают Новую Музыку, вплетая в космические звуки инвольтации к Пламени. Человек, несколько раз прослушавший искаженную адептами Храма мелодию, внезапно превращается в Душегуба - либо обнаруживает в себе Пламень.

Борьба с Храмом Великой Стрекозы осложняется не только популярностью Новой Музыки среди прогрессивной молодёжи Урала, но и тем, что психоволновые инвольтации невозможно обнаружить даже с помощью устройств Новой Науки, а отказ от цензуры и общая направленность внутренней политики УрНР позволяет адептам Храма чувствовать полную свою безнаказанность.

ЗАГАДОЧНЫЕ СИЛЫ ПРИРОДЫ ДОЛЖНЫ СЛУЖИТЬ НАРОДУ!

С давних времён известно, что расположенная на северном Урале гора Холат Сяхыл (в переводе с вогульского «гора мертвецов») является сосредоточением загадочных разрушительных сил. Ещё древние охотники-вогулы старались обходить её стороной, так как, по их представлениям, любой заночевавший в этих краях неминуемо погибнет.

Можно было бы лишь посмеяться над наивными верованиями аборигенов, однако в дореволюционных газетах также мелькали рассказы о группе исследователей, разбивших лагерь на склоне Горы Мертвецов. По сообщению журналиста Аксакова, чьему перу нет оснований не верить, люди в слепом ужасе, одетые в одно лишь исподнее, бежали от своих палаток среди ночи. Никому из них не удалось спастись.

Как показало последующее вскрытие, внутренние органы несчастных были разорваны на части, хотя никаких следов внешнего насилия обнаружено не было. Легенды вогулов говорят, что охотники древности гибли здесь таким же точно образом.

Что же за разрушительная сила скрыта в этом месте? Возможно, современная прикладная народоведческая наука способна объяснить это явление и поставить его на службу защитникам народа?

«ПРИКЛАДНОЕ НАРОДОВЕДЕНИЕ»
Екатеринбург, 11 августа 1921 год.

ВОЗЗВАНИЕ

к братьям нашим, детям Отца Небесного

Настоящим мы хотим пояснить, что такое есть причащение Чашей, и почему сие имеет великую значимость. В старые времена братство людей в Отце Небесном было подобно в форме своей пирамиде, в коей одни были ближе к Лику Его, другие же — далее, и таковым имя было: большинство. Но даровал Господь наш сынам своим причащение Чашей, и стала в тот момент вместо пирамиды формой братствия двухэтажная трапеция: на высоком её этаже есть принявшие причащение Чашей, на нижнем же все прочие, под коими уже развёрстываются огненные врата Ада. Этим глаголем мы:

— Опомнитесь! Ибо говорим мы истину: подлинное братство в Небесном Отце дано избранным, потерявшим родную землю свою, подобно коленам Израилевым. Но отныне вся земля есть потерянная для всех, и все, кто осознал избранность сердца своего среди руин, могут придти на Новый Табор. Братство примет всякого, кто придёт на Новый Табор с чистым сердцем, осознанием избранности своей и с братской любовью, а данная бумага пусть будет тому праведнику пропуском.

Телом Господним причащение есть, кровь Господня Чашу наполняет. Аминь.

На сием подписано собственноручно:
Главнокомандующий Войсками
Отдельного Чехословацкого Легиона,
Брат-Генерал Рудольф Гайда

«Listek Taboritskogo Bratrstv»

Агитационная листовка, распространяемая среди мирного населения солдатами Чехословацкого Корпуса, 1921 год

Древние и современные легенды Урала

Однако, как мы уже говорили выше, сегодня многие древние легенды, уходящие корнями в античность, продолжают жить и обретают новые формы. Например, существует легенда о том, что основной целью походов Александра Македонского было не простое завоевание новых земель ради власти, а борьба с долюдскими народами, поклоняющимися первозданному хаосу. В апокрифах эти народы названы гогами и магогами. Из легенды известно, что Александр («Белый Царь») выполнил свою миссию, упрочив на земле иерархию, и загнал гогов и магогов в пещеры под Уральскими горами, где они и будут сидеть вплоть до наступления Конца Света. Народное сознание сегодняшних русских жителей Урала также в общих чертах помнит названную легенду об Александре Македонском, правда последний в ней назван Сварогом, а предводитель его противников — Дыем.

Между тем, уральским фольклористам давно известны рассказы о подземных обитателях этих мест — странных существах, называемых в народе «дивьими людьми». Рудокопы якобы встречали их в подземельях, иногда слышали звон их колоколов под землёй, а совсем редко люди видели их, вышедшими на поверхность. По заверению очевидцев, они не всегда враждебны людям, однако их поведение часто странно и иррационально. Чаще всего они напускают морок, после которого люди могут забыться навечно в дурном сне, а могут прозреть будущее. Известны финно-угорские легенды о похищении «дивьими людьми» человеческих детей, которые затем воспитывались ими и бежали.

Рудокопы Урала издревле верили, что места, связанные с Дивьими людьми, таят в себе особенно богатые жилы, поэтому охотно искали пещеры, где якобы обитают эти народы. Эти пещеры, по свидетельствам случайно побывавших там рудокопов, густой сетью расположены под всей территорией Урала, и имеют множество тайных выходов наверх, через которые рудокопы и попадали случайно в эти места. В этих пещерах светло, цветут сады и спрятаны многочисленные богатства. К сожалению, там очень не рады людям. Все выжившие рудокопы свидетельствуют о нападениях на них, правда сведения о нападавших сильно разнятся. Кто-то называл их чертями, ктото сообщал об оживших мертвецах, а кто-то рассказывал о гигантских змеях — полозах. Возможно, каждому виделось то, чего он больше всего боялся.

Последнее дореволюционное появление «дивьего человека» на людях фольклористы датируют концом 1916-го года. Появившийся на крупной сельской ярмарке странный старик творил чудеса и проповедовал, будто «близок час прихода красных людей, что Белому Царю скоро на Урале конец придёт, что скоро проснётся Великий Полоз — владыка гор Уральских, и выпустит из пещер томящихся там узников». Что ж, по свидетельствам местных крестьян, в последнее время «дивьих людей» стали видеть всё чаще и чаще.

«Записки Уральского этнографического общества» *август 1919 г.*

В основной Книге Правил Красной Земли (стр. 171 – 180) есть список персонажей ведущего – статистов и «диких карт». В Уральском модуле этот список также является актуальным, однако, учитывая специфику региона, в настоящей Главе будут указаны уникальные типажи, характерные, по большей части, непосредственно для Урала.

СОЮЗНИКИ И СТАТИСТЫ

Аэронавт

Идеи космизма, а также изобретение и внедрение в повседневную жизнь граждан Уральской Народной Республики новейших компактных летательных аппаратов (таких как ракетный ранец Вернадского) способствовали массовому увлечению уральской молодёжи аэронавтикой. Бесстрашные пилоты, ежедневно бросающие вызов земному тяготению, рискуют жизнью, испытывая на прочность новейшие механизмы и возможности собственного организма в надежде проложить людям дорогу к звездам. Дорога в небо открыта каждому, у кого хватит денег купить ракетный ранец и разума, чтобы пройти курсы пилотирования.

Движение: любое;

Происхождение: интеллигент, буржуй, дворянин.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 5 (в полёте шаг равен 20); защита: 5; стойкость: 6;

Навыки: внимание d6, образование d6, драка d4, пилотирование d6, ремонт d6, лазание d4, стрельба d6.

Изъяны: причуда (мелкий); не от мира сего (мелкий);

Черты: везение, бдительность, ас.

Снаряжение: ракетный ранец Вернадского, защитный лётный костюм из гиломорфно-модифицированной ткани, малая капсула рубедина.

Сектант

Свобода слова и вероисповедания, вкупе с отказом от цензуры и политических люстраций, сделали УрНР «землёй обетованной» для сектантов всех мастей и Движений. Красные «механисты», Белые «царебожники», Зелёные «бахеевцы», Чёрные «люцифериане» - и это лишь малая часть их.

Движение: любое;

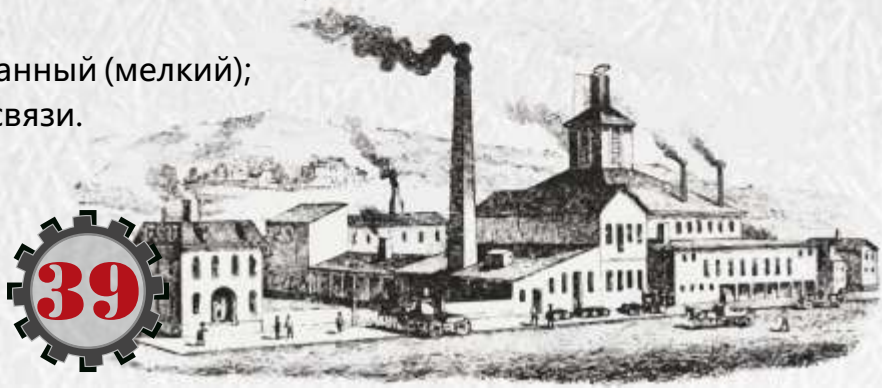
Происхождение: любое;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5;

Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d6, убеждение d4, провокация d4, мистический дар d4, стрельба d6.

Изъяны: причуда (мелкий); неотёсанный (мелкий);

Черты: шестое чувство, полезные связи.



Мистический дар: ПС 5; **Силы:** любые две ранга «новичок», доступные для мистического дара Движения сектанта, и не наносящие прямого урона (Чёрные – два Фарта d4 на тех же условиях).

Снаряжение: символы сект, религиозные брошюры, посох/кастет/дубина (сила + d4).

Уральский мастер

Земля Урала испокон веков славилась своими мастерами. Трудовые традиции живы и поныне. Каслинский металлург, выплавляющий ажурные чугунные кружева, невьянский иконописец, творящий светлый образ на куске древесины или ненецкий косторез – всех их объединяет любовь к труду и мастерство владения ремеслом.

Движение: любое;

Происхождение: любое;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6 защита: 6; стойкость: 5;

Навыки: ремесло d8, внимание d8, драка d6, ремонт d6, лазание d4, метание d6.

Изъяны: не от мира сего (мелкий), любопытство (мелкий).

Черты: бугай, народный умелец, упорство.

Снаряжение: набор инструментов хорошего качества.

Следопыт

УрНР – крупное гособразование, покрытое труднопроходимыми горами, чащобами и бескрайними степями. Разруха, бурлящий Идель-Урал и возникшие после Перелома аномалии и монстры закрыли многие старые транспортные пути. И здесь на помощь приходят профессиональные проводники – охотники, собиратели, разведчики и контрабандисты...

Движение: любое;

Происхождение: любое;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8; харизма: 0; шаг: 6 защита: 4; стойкость: 5;

Навыки: выживание d8, внимание d8, выслеживание d8, драка d6, ремонт d6, лазание d4, стрельба d6, плавание d6.

Изъяны: жадность (мелкий), неотёсанный (мелкий).

Черты: бдительность, егерь, шестое чувство, путешественник.

Снаряжение: походное снаряжение среднего качества; охотничье ружьё (12/24/4; 1-3d6, обойма 2, дробовик), патронташ на 20 патронов.

Новомузыкант

Новая Музыка в Екатеринбурге пользуется огромной популярностью. Здесь в почёте как местные музыкальные коллективы, так и гастролёры из Ижевско-Воткинской трудовой республики, и деятели Пролеткульта из Красной Москвы. «Космические» звуки электроорганов и терменвоксов провозглашают наступление новой, космической эры, вселяя радость и энтузиазм в сердца уральцев.

Движение: Красное;

Происхождение: интеллигент, мещанин, пролетарий;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6; харизма: 1 (для Красных); шаг: 6 защита: 4; стойкость: 4;

Навыки: искусство (клавишные, вокал) d6, образование классическое d6, уличное чутьё d4, драка d4, убеждение d6, анализ текста d6.

Изъяны: городской житель (мелкий), слабак (мелкий), пацифизм (мелкий).

Черты: полезные связи, шестое чувство, образованный, мы - команда!, энергия масс (лозунг).

Снаряжение: музыкальный инструмент Новой Науки.

Художник А. Ткаченко

Роботехник

Развитие механики и робототехники в УрНР требует создания специальных кадров, призванных обслуживать эту новаторскую и сложную технику. Прошедшие реальное училище и рабфак Уральского или Пермского университетов, молодые специалисты-роботехники следуют туда, где их знания и умения наиболее востребованы – на завод Уралмаш, в образуемые при совхозах МТС, в механизированные части Народной Армии...

Движение: Красное;

Происхождение: пролетарий, интеллигент;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6 защита: 5; стойкость: 5;

Навыки: Новая Наука d6, внимание d6, ремонт d8, образование реальное (механика, физика, электротехника) d6, лазание d6, стрельба d6, плавание d6.

Изъяны: Фома неверующий (мелкий), городской житель (мелкий).

Черты: образованный, шестое чувство, изобретатель, энергия масс (лозунг), диалектическое единство (лозунг);

Новая Наука: ПС:10, **Силы**: Призыв союзника (портативный трансформерный реконструктизатор), Связь (передатчик), Защита от окружающей среды (защитный костюм из гиломорфно модифицированной ткани).

Снаряжение: набор инструментов хорошего качества, изделия Новой Науки, малая капсула рубедина.

Батыр

Конные воины Идель-Урал гордо называют себя «батырами». Уже почти два года они успешно воюют как с уральскими казаками, так и с Народной Армией УрНР. Они отлично сражаются верхом, конная лава батыров сминает как эскадроны народноармейцев, так и казачьи сотни, а мистическая поддержка шаманов и вовсе делает их почти непобедимыми.

Движение: Зелёное;

Происхождение: инородец;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6; защита: 5; стойкость: 6 (1);

Навыки: верховая езда d8, внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d6, маскировка d4, метание d4, стрельба d6;

Изъяны: чужак, неграмотный (крупный).

Черты: твёрдая рука, боевая закалка, боевой пыл, сила Земли-матушки (наговор).

Снаряжение: карабин Бердана (2d8, 18/36/72, 1 (О), ББ 1), сабля (2d6, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона), бурка (торс, руки), меховая шапка (Броня 1, защита головы, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев), конь нормального качества (шаг 10, бег d8).

Житель тундры

На заснеженных просторах арктического побережья кочуют племена коренных народностей Севера – ненцы, ханты, манси, саамы и прочие. Жители тундры, они добывают пропитание, выпасая стада оленей, охотясь на моржей, белых медведей и песца, или же занимаясь рыбной ловлей, а также разнообразными народными промыслами. Обдорские предприниматели делают огромные состояния, скупая у них за «огненную воду» песцовые меха, оленьи шкуры и моржовый клык.

Саамы

Движение: Зелёное;

Происхождение: инородец;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 5; защита: 6; стойкость: 6;

Навыки: внимание d6, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, маскировка d4, стрельба d6; ремонт d6.

Изъяны: чужак, неграмотный (крупный), невежда.

Черты: стальные нервы, здоров как бык, исследователь, сила Земли-матушки (наговор), звериное чутьё (наговор).

Снаряжение: топор (сила +d6, ББ1); походное снаряжение низкого качества; самопал (5/10/20 2d6-1;1(Обойма), ломается при выпадении 1 на основном кубике.

Брат-таборит

Солдат Чехословацкого Легиона или примкнувший к ним единомышленник, который вошел в круг избранных. Но быть избранным - это не только великая честь, но и огромная ответственность: служение Небесному Отцу на стезе установления всеобщего братства требует полного самоотречения и напряжения всех сил. Братья-табориты беззаветно сражаются за народное дело, а бронепоезда со знаками Чаши, укрепленные верой и усиленные новейшими образцами продукции уральских оружейных заводов, наводят ужас на всех врагов Республики.

Движение: Белое;

Происхождение: дворянин, интеллигент, мещанин, пролетарий.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8; харизма: 0; шаг: 6; защита: 7; стойкость: 6;

Навыки: внимание d6, вождение d6, военное дело d6, драка d6, стрельба d6; ремонт d6.

Изъяны: чужак (мелкий), не от мира сего (мелкий).

Черты: военный, вся жизнь в строю, стальные нервы, сопротивление сверхъестественному, избранный, ангел-хранитель (молитва), ангельская длань (молитва).

Снаряжение: винтовка Мосина (24/48/96; 2d8; обойма 5(встроенный магазин); ББ 2; штык (Сила +d6; Защита +1, Дальность 1, Двуручное).

Арктический рейнджер

В составе Экспедиционного Корпуса САСШ он прибыл из-за океана в Обдорск для поддержания порядка на руинах Империи и помощи для становления демократии. А также для защиты интересов североамериканских торговых компаний в регионе. Обученный выживать в самых экстремальных условиях, прошедший суровую техасскую стрелковую школу, этот бравый американец лишь смеётся над местным суровым климатом, клыками белых медведей и бомбами анархистов...

Движение: Белое;

Происхождение: интеллигент, крестьянин, пролетарий.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6; защита: 6; стойкость: 7;

Навыки: внимание d6, выживание d8, военное дело d6, драка d6, стрельба d8; метание d6, лазание d6, плавание d6, запугивание d6, провокация d6.

Изъяны: чужак (мелкий), дурной характер (мелкий).

Черты: бугай, стальные нервы, быстрая реакция, шестое чувство, стремительный, меткий стрелок, ангел-хранитель (молитва), ангельская прозорливость (молитва).

Снаряжение: Пистолет-пулемёт Томпсона (12/24/48; 2d6+1; 20/50 (магазин); ББ 1, Авто), зимнее снаряжение хорошего качества, походное снаряжение хорошего качества.

«Дивьи люди»

Легенды об этом народе издревле ходят по Уралу. И они существуют на самом деле. В Европе их называют сидами, сумеречниками, альвами или же эльфами. Их прекрасные зачарованные города расположены под Уральскими горами, сокрытые от людей. Магия возведена этим народом в ранг искусства, а големы и создания Света служат им в качестве слуг и помощников.

Движение: Белое или Чёрное

Происхождение: чужак (нелюдь)

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6; харизма: 2; шаг: 6; защита: 4; стойкость: 4;

Навыки: внимание d8, образование классическое d10, драка d8, стрельба d6; метание d8, лазание d8, оккультизм d10 («тёмные эльфы» Фарт d8), маскировка d8, убеждение d8.

Изъяны: чужак, слабак, кривые руки.

Черты: бдительность, быстрая реакция, везение, привлекательность, ночное зрение, лингвист, мистический дар (оккультизм), контратака+, упреждающий удар.

«Светлые»: ангел-хранитель (молитва), ангельский образ (молитва).

Оккультизм: ПС 15; **Силы:** Взрыв, Доспех, Изгнание, Иссушение, Исцеление, Полёт, Поток, Призыв союзника, Рассеивание, Увидеть/Скрыть сверхъестественное.

«Тёмные»: дьявольское везение (уловка), врёшь, не возьмёшь (уловка), **фарт:** Замедление d8; **фарт:** Телепортация d8; **фарт:** Маска d6; **фарт:** Невидимость d8; **фарт:** Проворство d8; **фарт:** Взрыв d8; **фарт:** Струя d8.

Снаряжение: магический посох (сила + d6; дальность 1; дополнительный урон магией 2d6); волшебный плащ (сп. п. «Реликвии Урала»).

Ирреалист

Старая культура умерла, мир развалился на части, впереди только мрак и смертный холод. Так зачем цепляться за осколки старой морали и трещащее по швам общество? Художники, поэты и музыканты, непонятые миром и не желающие быть понятными, они живут ради искусства, создавая завораживающие и в то же время пугающие поэмы, картины или музыку.

Движение: Чёрное

Происхождение: интеллигент, мещанин, дворянин, буржуй

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 6; защита: 5; стойкость: 4;

Навыки: внимание d8, образование классическое d6, драка d6, стрельба d6, лазание d6, искусство (ирреализм) d6, маскировка d6, провокация d8, запугивание d6.

Изъяны: дурная привычка (мелкий), дурной характер (мелкий), городской житель.

Черты: образованный, классовое чутьё, запрещённый приём, ирреализм (разлом, адопись, пламенность), везение, шестое чувство, дьявольское везение (уловка), как рыба в воде (уловка).

Снаряжение: карманный браунинг (5/10/20; 2d6-1; 6 (обойма), полуавтомат, +2 к скрытности) кастет (сила +d4), предметы и инструменты для творчества.

♣ **Марат Куров.** Один из вождей секты «бахеевцев». Бывший конторский клерк Уфимского Сельского банка. Наполовину татарин, смуглый, черноволосый, темноглазый, носит редкую чёрную бороду, одет в коричневый балахон с капюшоном. Одинаково сильно не любит и Красных, и Белых.

Происхождение: Мещанин
Движение: Зелёное
Образ: Маг
Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d8; харизма 0, шаг 5, защита 5, стойкость 6.

Навыки: провокация d6+1; верховая езда d6; колдовство d10; внимание d8; азартные игры d4; плавание d6; выживание d6; драка d4.

Изъяны: дурной характер (мелкий), кривые руки (мелкий), слабак (мелкий).

Черты: шестое чувство; мы-команда!; восстановление силы; классовое чутьё; мистический дар (колдовство); всемером на одного; травничество; сила Земли-матушки (наговор); подмога Земли-матушки (наговор).

Мистический дар: ПС:30; **Силы:** Благословение; Волна; Доспех; Исцеление; Путы; Смерч.

Снаряжение: посох (сила +d6, дополнительный магический урон 2d6); горсть родной земли, три склянки зелья Исцеления; деньги: 50000 уральских рублей (500 золотых).

♣ **Степан Блоханов.** Друг Марата Курова. Сектант-«бахеевец», бывший крестьянин, здоровый детина, поднаторевший в драках. Прошёл Великую войну.

Происхождение: Крестьянин
Движение: Зелёное
Образ: Боец
Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8+2; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 8.

Навыки: провокация d6; выслеживание d6; лазание d8; выживание d8; запугивание d6; плавание d6; стрельба d6; драка d8.

Изъяны: дурной характер (мелкий), невежда (крупный), неграмотность (мелкий).

Черты: бугай; крепкое здоровье; блок; контратака; круговой удар; стальные нервы; всемером на одного; сила Земли-матушки (наговор); громовой удар (наговор).

Снаряжение: шашка (сила +d8); обрез (3d6, 5/10/20, дробовик, скорострельность 1-2), тулуп (броня +1), бутылка самогона, три склянки зелья Исцеления, трубка, кисет с табаком.

♣ **Изя.** Полное имя – Изя Альбертович Шниффельсон-Яйский, Сын раввина, живёт один в избушке на окраине ВИЗа. Грязен, патлат, бородат, ленив, неотёсан, зато с амбициями. Постоянно попадает в разные идиотские ситуации, проходной персонаж. Кое-как играет на контрабасе.

Происхождение: Интеллигент;
Движение: Зелёное;
Образ: Одиночка;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8; харизма -1, шаг 6, защита 6, стойкость 8.

Навыки: запугивание d6; внимание d4; лазание d8; выживание d4; стрельба d6; драка d8; метание d6; плавание d4; искусство (контрабас) d4.

Изъяны: причуда (дурак, мелкий); невежда (крупный); слабовольный (мелкий), неудачник (крупный).

Черты: бугай; крепкое здоровье; глоток мужества; здоров как бык; берсерк; сила Земли-матушки (наговор);

Снаряжение: дубина (сила +d6); нож (сила+d4); граната (3d6 СШ); контрабас, папиросы, спички.

Филипп Зелёный. Атаман-повстанец, анархист-народник. Длинноволосый красавец, поэт, музыкант, бонвиван, остроумен, хитёр. Большой любитель женского полу.

Происхождение: Интеллигент;

Движение: Зелёное

Образ: Авантюрист

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6; харизма 1, шаг 6, защита 6, стойкость 5.

Навыки: провокация d6; внимание d6; лазание d8; выживание d6; убеждение d8; анализ текста d6; стрельба d8; драка d8; метание d6; военное дело d6; искусство (гитара, вокал) d6.

Изъяны: дурная привычка (алкоголь, мелкий); в розыске (крупный); враг (Харитонов, Арлекин, Сыровый – крупный).

Черты: бдительность; везение; привлекательность, быстрая реакция; контратака; командный голос; держать строй!; рок-н-ролл!; огненная метла, свой среди чужих; сопротивление сверхъестественному (вера); сила Земли-матушки (наговор); все свои (наговор); каменные кости (наговор).

Снаряжение: шашка (сила +d8); маузер (15/30/60; 2d8; ББ 2, Полуавтомат); граната 2 шт. (3d6 СШ); карта Урала, гитара, кожаная куртка с накладками (броня +1) серебряный медальон на цепочке, деньги (1000 золотых), рюкзак, походное снаряжение хорошего качества, писчие принадлежности.

Саретдин Максудов. Татарин, сын муллы. Был одним из лидеров татарских сепаратистов. Мистический дар, проснувшийся в нём после Перелома, вознёс Саретдина во главу Малого Курултая – этакого «конклава» шаманов Идель-Урал.

Движение: Зелёное

Образ: Лидер

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 4, стойкость 5.

Навыки: классическое образование d6; внимание d6; мистический дар (колдовство) d8; выживание d6; убеждение d8; анализ текста d8; стрельба d6; драка d6; провокация d8.

Изъяны: в розыске (мелкий); враг (Чапаев, Сладков, Ирэлья – крупный).

Черты: бдительность; везение; мы-команда!; командный голос; держать строй!; мистический дар (колдовство);восстановление силы; образованный; священнослужитель; сила Земли-матушки (наговор); железные кости (наговор); каменные кости (наговор).

Мистический дар: ПС:30; **Силы:** любые 10 из списка колдовства.

Снаряжение: сабля (сила +d8); маузер (15/30/60; 2d8; ББ 2, Полуавтомат); шаманский бубен (колдовство +1); зелье Исцеления – 2 шт.; зелье Заячьего настоя (шаг 8 на 1 час) – 1 шт.; походное снаряжение отличного качества- 1 набор; деньги – 1000 золотых.

♣ **Кощей Бессмертный.** Могучая древняя нежить. По своей силе он вполне может соперничать с Хозяйкой Медной Горы, поднятые им упыри не подчиняются воле Хозяйки, как и он сам.

Образ: Маг;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12+2, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d12, мистический дар (колдовство) d12+2, харизма -2; шаг: 6; защита: 6; стойкость: 9+6

Особенности:

Мастер колдовства. Кощей обладает 50 пунктами силы и знает практически все заклинания колдовства, существующие в игровом мире.

Владыка мёртвых: Кощей является некромантом. Упыри, которых он поднимает с помощью силы «создать нежить», остаются с ним. Кощея сопровождают 4d10 упырей.

Нежить: +2 к попыткам выйти из шока. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен действию болезней и ядов.

Бесстрашный: Иммунитет к страху и запугиванию.

Ужас -2. Кощей всем своим обликом внушает людям страх. Персонажи, впервые увидевшие Кощея, должны произвести проверку Страха со штрафом -2.

Неубиваемый: Если Кощею нанесено три ранения, он на время выходит из строя, но на следующую ночь оживает. Отрубленные части тела могут действовать сами по себе, но прирастают обратно, если их приложить к телу.

Шестое чувство: Кощей предчувствует опасность. Он проходит проверку внимания (–2) за мгновенье до того, как его успеют застать врасплох.

Контратака+: Один раз за раунд Кощей (если он не в шоке), используя навык драки, может предпринять одну свободную атаку (без штрафа), направленную на противника, неудачно атаковавшего его в ближнем бою.

Смертельное прикосновение: Кощей вытягивает жизнь, прикасаясь к тем, кто оказывается поблизости. Вместо обычной атаки Кощей может осуществить атаку касанием. Каждый подъём при проверке драки автоматически наносит жертве одно ранение.

Слабость: яйцо. Если отыскать и разбить филактерию, в которой хранится душа Кощея (выглядит как куриное яйцо, сделанное из хрусталя) – Кощей тут же будет уничтожен без возможности воскрешения.

Снаряжение: магический фламберг (Сила +d12, ББ4, двуручный, дополнительный урон магией 3d6); книга заклинаний (+2 к проверкам Колдовства, содержит все заклинания Колдовства), магический доспех (броня +6).

Хозяйка Медной Горы. На самом деле – древнее божество, персонификация Матери-Земли. Выглядит как красивая черноволосая зеленоглазая женщина. Квестодатель Зелёной кампании. Ограниченно всемогуща (например, может оделить героя богатством, силой, исцелить раны и болезни, но не может, например, воскрешать мёртвых).

Образ: Маг;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d10; харизма 2; шаг: 6; защита: 5; стойкость: 7;

Навыки: драка d4, внимание d8, запугивание d12, провокация d10, выслеживание d6, убеждение d10, колдовство d12;

Особенности:

Дух: +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержена воздействию болезней и ядов.

Невидимка: За свободное действие Хозяйка может стать невидимой, но её смутные очертания просматриваются (проверка Внимания со штрафом -4, чтобы заметить). Она может затаиться и стать полностью невидимой, но для этого она не должна ни атаковать, ни двигаться. Как только она двигается или действует, она становится полупрозрачной.

Чуять живых: Не получает штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.

Власть над местностью: Хозяйка слышит всё, что происходит в пределах Уральских гор, может телепатически общаться с теми, кто на них (и в них) находится, и перемещаться в любую точку Урала один раз за раунд. Хозяйчики, Чудовища, сошки и упыри на этой территории безоговорочно подчиняются ей. Если Хозяйка по каким-то причинам покинет свою местность, он получает штраф -2 ко всем проверкам параметров и урону.

Оборотничество: Хозяйка может превращаться в животное своей местности, как описано в силе Превращение («Дневник авантюриста», стр. 117) на любой срок, не тратя пунктов силы. Сила животного соответствует рангу Легенда.

Призыв упырей: Один раз в 10 раундов Хозяйка может издать зов, заставляющий всех упырей в подвластной ей местности немедленно направиться к ней, двигаясь с максимально возможной скоростью. Они чувствуют направление подсознательно. Вурдалаки тоже слышат зов, но могут не подчиняться ему.

Колдовство: Хозяйка обладает Мистическим даром, её запас сил равен 50. Она обладает всеми силами из списка Колдовства.

Неуязвимость. Ни магические, ни обычные атаки не наносят ранений Хозяйке, но могут ввергнуть её в шок. Единственный способ победить Хозяйку – узнать её Слабость.

Ненависть. Хозяйка Медной Горы ненавидит представителей любой власти, злоупотребляющих этой самой властью во вред природе и населению Уральских гор, независимо от Движения этих представителей. Причём карает не исполнителей, а непосредственных руководителей.

Слабость: мужчины. Хозяйка хочет почувствовать себя нормальной женщиной, она одинока и оттого влюбчива в мужчин определённого типа – привлекательных и при этом творческих (искусство d8 и выше) либо работящих (ремесло d8 и выше), либо героических (ранг "Ветеран» и выше). Влюбившись в мужчину, она не просто оберегает его и заботится о нём – любая рана, причинённая ему, причиняет ранения и ей. Убив мужчину, в которого Хозяйка влюблена, можно отправить её в летаргический сон на тысячу лет.

Снаряжение: Каменный Цветок (он же - Святой Грааль, свойства – см. п. «Реликвии Урала»), богатства гор (драгоценные камни и золото на сумму 1000000 золотых).

Сергей Харитонов. Комиссар ПСР(н). Худой, длинные волосы собирает в хвост, периодически то отпускает усы, то снова сбривает. Одет, как правило, в кожанку с красной повязкой на рукаве. Имеет склонность к азартным и не очень играм (в данный момент отрывается по «морскому бою»), из-за чего имеет проблемы в личной жизни. В остальном – фанат Справедливости, истово предан идеям социалистов-революционеров.

Происхождение: Интеллигент;

Движение: Красное

Образ: Лидер

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 5.

Навыки: азартные игры d6; реальное образование d8; выслеживание d8; провокация d6+2; внимание d6; уличное чутьё d6; убеждение d8+1; анализ текста d8; стрельба d8; драка d6; военное дело d6.

Изъяны: дурная привычка (игрок, мелкий); враг (Арлекин, Максудов, Р.Л. Виллет – крупный).

Черты: бдительность; быстрая реакция; воля к победе; инженер; командный голос; держать строй!; рок-н-ролл!; огненная метла; сопротивление сверхъестественному (рационализм); образованный; спецагент (О-5); энергия масс (лозунг); ни шагу назад! (лозунг).

Снаряжение: маузер (15/30/60; 2d8; ББ 2, Полуавтомат); кожаная куртка с накладками (броня +1), наручники, спецмандат, игральные карты и кости, писчие принадлежности.

Максим Соснин. Лидер ансамбля, играющего Новую Музыку. Его коллектив известен далеко за пределами УрНР, благодаря нескольким англоязычным песням творчество Максима находит отклик даже в САСШ и Британской Империи. Добрый, застенчивый и бесхитростный товарищ.

Происхождение: Интеллигент;

Движение: Красное

Образ: Идеалист

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6; харизма 1, шаг 6, защита 4, стойкость 4.

Навыки: провокация d6; лазание d8; уличное чутьё d6; убеждение d8; классическое образование d6; анализ текста d6; искусство (терменвокс, вокал) d12.

Изъяны: дурная привычка (алкоголь, мелкий); не от мира сего (мелкий) пацифизм (крупный); враг (Максудов, Куров, Ермаков – крупный).

Черты: привлекательность, полезные связи; маэстро; мы-команда; свой среди чужих; лингвист; образованный; высшее образование; шестое чувство; энергия масс (лозунг); вставай, проклятьем заклеймённый! (лозунг).

Снаряжение: терменфокс (изделие Новой Науки); нотная тетрадь с записями; серебряные карманные часы; бутылка коньяка 0,5 л., трубка и табакерка.

Дмитрий Исаков. Инженер Уральского института, специалист в области механизации систем управления, один из учёных, работающих над космической программой УрНР. Дороден, бородат, носит очки. Травма позвоночника приковала его к самодвижущемуся инвалидному креслу (собственное изобретение Исакова), ставить себе привои он почему-то не желает.

Происхождение: Мещанин

Движение: Красное

Образ: Исследователь

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6; харизма 0, шаг 2, защита 2, стойкость 4.

Навыки: классическое образование d8; реальное образование d12; лазание d8; мистический дар (Новая Наука) d10; убеждение d8; анализ текста d10; ремонт d10.

Изъяны: инвалид (аналог изъяна «Одноногий», крупный); не от мира сего (мелкий); толстяк (мелкий), городской житель (мелкий).

Черты: Образованный; высшее образование; золотые руки; мистический дар (Новая Наука, флуктуатика); энергия масс (лозунг); диалектическое единство (лозунг).

Новая Наука: ПС:20; **Силы**: неосязаемость (корпускулярный дуализатор); увидеть сверхъестественное (инфравизор); поток (призма Николя, встроена в кресло); рассеивание (дезинтегратор, встроен в кресло); полиглот (мастерлинг, встроен в кресло).

Снаряжение: самодвижущееся инвалидное кресло со встроенными арифмометром и изделиями Новой Науки; чертежи и таблицы; логарифмическая линейка, малая капсула «красного керосина» – 2 шт.

Герман Краммер. Эмигрант из Омска, идейный социалист. Высокий, худой, бледный, длинноволосый, всегда гладко выбрит, носит чёрное пальто, перешитое из шинели, в солнечную погоду – круглые чёрные очки. Был замешан в какую-то мутную мистическую историю в Сибири. Играет на электрооргане. Дружит с инженером Исаковым и музыкантом Сосниным.

Происхождение: Дворянин

Движение: Красное

Образ: Идеалист

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6; харизма 2, шаг 6, защита 4, стойкость 5.

Навыки: классическое образование d8; убеждение d8; метание d8; искусство (электроорган, вокал) d8; мистический дар (Новая Наука) d6; азартные игры d4; уличное чутьё d6; драка d4 (+2 с ножом);

Изъяны: неблагонадёжный (мелкий), слабак (мелкий), причуда (трезвенник, мелкий), болезненность (мелкий), не от мира сего (мелкий), городской житель (мелкий).

Черты: образованный; высшее образование; классовая ненависть (деклассированные); сопротивление сверхъестественному; привлекательность; мистический дар (Новая наука); везение; энергия масс (лозунг); пламенная речь (лозунг).

Снаряжение: рунированный нож (d4, +2 против нечисти, аннигилирует вредоносные чары), граната 2 шт. (3d6, 5/10/20, СШ), амулет удачи (серебряная подвеска в виде подковки на шее, +1 к проверкам уличного чутья, азартных игр и метания), документы: паспорт (подлинный, с фото), спецмандат.

Василий Иванович Чапаев. Легендарный комдив, чья дивизия ведёт войну одновременно и с белоказаками, и с сепаратистами Идель-Урал. Хороший тактик и любимый народом командир, кавалерист, носит папаху, бурку и усы. Под подозрением у Троцкого.

Происхождение: Крестьянин

Движение: Красное

Образ: Атаман

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма 1, шаг 6, защита 6, стойкость 7.

Навыки: военное дело d8; верховая езда d8; драка d8; выживание d6; запугивание d6; внимание d6; стрельба d8; убеждение d6.

Изъяны: неблагонадёжный (мелкий), неотёсанный (мелкий), враг (Сладков, Максудов, Ермаков – крупный), в розыске (у Белых - большая награда за его голову, крупный).

Черты: вся жизнь в строю; классовая ненависть (буржуи, казаки); всемером на одного; военный (О-5); командный голос; держать строй!; мы – команда!; несгибаемый+; везение+; помощник (Петька); энергия масс (лозунг); смерть паразитам трудящихся масс! (лозунг), вставай, проклятьем заклеймённый! (лозунг).

Снаряжение: шашка (сила+d8), маузер (15/30/60; 2d8; ББ 2, Полуавтомат); бурка (броня +1); папаха (броня+1, в 50% защитит от прицельной атаки в голову), конь отличного качества; спецмандат.

Пётр Исаев-Пустота. Тот самый Петька, ординарец, друг и помощник Чапая. Молод, лих, бесстрашен, влюблён в пулемётчицу Анку. В последнее время, однако, заинтересовался философией и поэзией...

Происхождение: Интеллигент

Движение: Красное

Образ: Авантюрист

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d4; харизма 0, шаг 6, защита 4, стойкость 5.

Навыки: военное дело d4; верховая езда d4; драка d8; выживание d6; провокация d6; внимание d6; стрельба d8; уличное чутьё d6; маскировка d6; выслеживание d6; искусство (поэзия) d4.

Изъяны: причуда (мелкий), не от мира сего (мелкий).

Черты: шестое чувство; бдительность; классовый враг (буржуи); классовое чутьё; рок-н-ролл!; огненная метла; военный (Р-5); боевая закалка; стремительный; энергия масс (лозунг); смело, товарищи, в ногу! (лозунг), кто был ничем, тот станет всем! (лозунг).

Снаряжение: шашка (сила+d8), пулемёт Льюиса (24/48/96; 2d8; ББ 2, авто, сошки); бурка, конь нормального качества; зажигалка и папиросы.

Пётр Ермаков. Анархо-террорист, бывший эсер. Именно он непосредственный исполнитель расстрела царской семьи. Ермаков добил штыком тяжелораненого Николая Второго и его супругу, а потом облизал окровавленный штык. По одним сведениям он после этого сошёл с ума, по другим – обрёл магический дар. Как бы то ни было, но после Перелома Ермаков стал одним из иерархов Ордена Мятежного Духа…

Происхождение: Пролетарий

Движение: Чёрное

Образ: Лидер

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 6, стойкость 6.

Навыки: военное дело (диверсант) d8; вождение d6; драка d8; маскировка d8; запугивание d8; внимание d8; стрельба d8; провокация d6+2; **фарт:** невидимость d8; **фарт:** взрыв d8; **фарт:** проворство d6; **фарт:** дар воина d6 **фарт:** маска d6.

Изъяны: дурной характер (мелкий), враг (Сыровый, Харитонов, Зелёный, Хозяйка Медной Горы – крупный), в розыске (крупный).

Черты: бдительность; командный голос; мы – команда!; везение; шестое чувство; уклонение+; стальные нервы; полезные связи; дьявольское везение (уловка); мы подошли из-за угла (уловка); карта бита! (уловка); сам чёрт не брат (уловка)

Снаряжение: костяной кинжал (сила+d4, магическое оружие), браунинг карманный (5/10/20; 2d6-1; полуавтомат, заряжен «универсальными патронами»); миниатюрная адописная икона (фарт х 2); «универсальный патрон» (артефакт Петрограда) – 4 шт., амулет – кольцо с черепом.

Константин Чернов. Племянник В.М. Чернова. Вращается в музыкальных и околомузыкальных кругах, представитель богемы. Основанный им «Храм Великой Стрекозы» (Чёрное тайное общество) искажает звучание Новой Музыки, вызывая инвольтации к эгрегору Пламени. Отсутствие цензуры и родственные связи с В.М. Черновым позволяют музыкантам-ирреалистам Храма совершенно открыто и безнаказанно выступать в городах Урала…

Происхождение: Интеллигент

Движение: Чёрное

Образ: Хитрец

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 7, стойкость 6.

Навыки: классическое образование d6; драка d8; маскировка d6; запугивание d8; внимание d6; стрельба d6; провокация d6+2; метание d6; лазание d6; плавание d8; искусство (ирреализм) d6.

Изъяны: дурной характер (мелкий), враг (Зелёный, Сыровый – мелкий), не от мира сего (мелкий).

Черты: бдительность; шестое чувство; полезные связи; блок; боевая ярость; хладнокровие; стремительный; дьявольское везение (уловка); как рыба в воде (уловка); дуракам везёт (уловка).

Снаряжение: штык-нож (сила+d4), карабин Мосина (20/40/80; 2d8; ББ2); «цветная невидимка» (артефакт Петрограда) – 1 шт.; граната Лемона (5/10/20, 3d6, СШ) – 2 шт., амулет – серебряная серьга в ухе.

♠ **Арлекин.** Маньяк-психопат, терроризирующий Екатеринбург. Никогда не появляется днём, обряжен в колпак и костюм Арлекина. Дьявольски ловкий и быстрый тип. Кто он на самом деле – неизвестно (в миру – Иван Зырянов, поклонник Новой музыки).

Происхождение: Деклассированный

Движение: Чёрное

Образ: Одиночка

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d10; харизма -2, шаг 8, защита 6, стойкость 6.

Навыки: внимание d8; уличное чутьё d10; драка d8; маскировка d10; запугивание d8; внимание d10; провокация d6+2; лазание d8+2; метание d12; выслеживание d6+2; выживание d6.

Изъяны: дурной характер (мелкий), в розыске (крупный), причуда (мелкий); тайна (мелкий).

Черты: акробат, амбидекстер; атака с двух рук; бдительность; контратака+; везение; шестое чувство; убийца; уклонение+; быстроногий; смелость; быстрая реакция; разрыв дистанции+; дьявольское везение (уловка); врёшь, не возьмёшь! (уловка); умри ты сегодня, а я завтра (уловка).

Снаряжение: кинжал Тьмы (сила+d4, магическое, см. п. «Реликвии Урала»), метательные ножи (7/14/28, сила + d4) 5 шт.; газовая граната (иприт 5d6 БШ); верёвка с кошкой (30 м.), амулет – карта (джокер).

♠ **Ирэлья.** Его народ уральцы называют «дивьи люди», в Европе известны как сиды, альвы или же эльфы. Является изгнанником, ступившим на путь Чёрного движения. Старается не появляться на свету. Сильный маг. Маскируется под Старца Горы в Нове Таборе.

Происхождение: нелюдь (тёмный эльф)

Движение: Чёрное

Образ: Маг

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d4; харизма 1, шаг 8, защита 4, стойкость 4.

Навыки: анализ текста d8; уличное чутьё d8; драка d4; маскировка d10; внимание d8+2; провокация d6+2; выживание d6; **фарт:** кукла d8; **фарт:** увидеть/скрыть сверхъестественное d12; **фарт:** призыв союзника d8; **фарт:** поток d10; **фарт:** маска d8; **фарт:** телепортация d8.

Изъяны: слабак (мелкий), плохое зрение (мелкий), чужак (мелкий); причуда (мелкий).

Черты: боевая закалка; везение; ночное зрение; острый слух; свой среди чужих; мистический дар (фарт); образованный; подчинение Пламени; дьявольское везение (уловка); умри ты сегодня, а я завтра (уловка); сам чёрт не брат (уловка).

Снаряжение: магический жезл (2d4, дополнительный урон электричеством 4d4); дневник с записями на неизвестном языке; походное снаряжение отличного качества; деньги (зашиты в пояс) – 1000 золотых; амулет – крошечная платиновая маска на платиновой цепочке).

Чёрная Госпожа (Шалайя). Демон, одна из Лордов Хаоса, пришедших в Мир Людей вместе с Бал-Саготом. В человеческом облике выглядит как красивая рыжеволосая и зеленоглазая женщина по имени Лина, представительница местной богемы. Жаждет извести Хозяйку Медной Горы и занять её место, тем самым подчинив себе Урал. Амбиции Бал-Сагота ей безразличны...

Движение: Чёрное

Образ: Хитрец

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12, сила d10, выносливость d10; харизма 2; шаг: 6; защита: 9; стойкость: 15;

Навыки: драка d8, внимание d10, запугивание d12, провокация d12, убеждение d12, уличное чутьё d12, фарт: кукла d10, фарт: невидимость d10, фарт: рассеивание d10, фарт: стрела d10, фарт: чтение мыслей d10; фарт: поток d10; фарт: телепортация d10.

Черты: бдительность; везение+; привлекательность; роковая женщина; шестое чувство; круговой удар+; уклонение+; упреждающий удар+; хладнокровие+

Особенности демонов: стр. 204 - 205 основной книги Правил Красной Земли.

Снаряжение: хлыст Хаоса (сила+d6, дополнительный урон Огнём 3d6); когти d10 + d6.

Ян Сыровый. Белочех, один из братьев-генералов Чехословацкого Легиона. В прошлом был сподвижником Колчака, теперь же – комендант цитадели. Закалённый в боях ветеран, тактик и политик. Фанатично ищет Святой Грааль на земле Урала...

Происхождение: Иностранец

Движение: Белое

Образ: Лидер

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8; харизма 0, шаг 5, защита 6, стойкость 7.

Навыки: анализ текста d8; драка d8+1; маскировка d10; внимание d6; провокация d6+2; выживание d6; военное дело d8; стрельба d6; выслеживание d6; запугивание d8; убеждение d6.

Изъяны: одноглазый (крупный), чужак (крупный); причуда (мелкий).

Черты: боевая закалка; бдительность; воля к победе; именное оружие; командный голос; мы – команда; держать строй!; тактик; фанатизм; ангел-хранитель (молитва); ангельская длань (молитва); ангельская прозорливость (молитва).

Снаряжение: наган офицерский (12/24/48, 2d6+1, барабан 7, ББ 1, полуавтомат); сабля (Сила+d6, +2 к драке при битве верхом, +1 к защите при использовании манёвров «оборона» и «глухая оборона»); штабные карты и документы, ладанка, золотой перстень с бриллиантом, золотая цепочка.

Анастасия. Чудом выжившая принцесса дома Романовых, дочь императора Николая Второго, наследница престола. Прячется по лесам как от Красных, так и от Белых, и тем более от Чёрных...

Происхождение: Дворянин (дочь императора)

Движение: Белое

Образ: Дипломат

Характеристики: ловкость d4, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6; харизма 1, шаг 4, защита 4, стойкость 4.

Навыки: классическое образование d8; убеждение d8; выживание d8; уличное чутьё d6; внимание d6; лечение d6; лазание d4; плавание d4; маскировка d8.

Изъяны: пацифизм (мелкий), слабак (крупный), в розыске (крупный), болезненность (мелкий), не от мира сего (мелкий), неблагонадёжный (мелкий).

Черты: образованный; высшее образование; сопротивление сверхъестественному; лингвист; привлекательность; ангел-хранитель (молитва); ангельский образ (молитва); ангельская премудрость (молитва).

Снаряжение: нож (сила+1); набор инструментов хорошего качества (медицинский); походный набор нормального качества; фамильный золотой перстень дома Романовых с бриллиантами.

Роберт Л. Виллет. Полковник экспедиционного корпуса САСШ, комендант Обдорска. Фактически, контролирует этот город, главный пункт вывоза товаров из УрНР, на чём делает немалые капиталы..

Происхождение: Буржуй, Иностранец

Движение: Белое

Образ: Лидер

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма 0, шаг 6, защита 4, стойкость 5.

Навыки: военное дело d8; убеждение d8; запугивание d8; уличное чутьё d6; внимание d6; провокация d6; выслеживание d6; драка d6; стрельба d6.

Изъяны: чужак (крупный), враг (Зелёный, Харитонов, Ермаков, крупный).

Черты: образованный; лингвист; тактик; командный голос; мы – команда!; военный (О-7); ангел-хранитель (молитва); ангельская непоколебимость (молитва).

Снаряжение: кортик (сила+d4); наган офицерский (12/24/48, 2d6+1, барабан 7, ББ 1, полуавтомат); документы (подлинные); полковая казна (100000 золотых); карты месторождений и рудников – 1 к-т; штабные карты и документы.

Тимофей Сладков. Легендарный атаман уральских казаков, полковник 1-й дивизии 1-го Уральского корпуса, разгромивший в 1919 г. дивизию Чапаева под Лбищенском. Поклялся извести Чапая во что бы то ни стало, и наверняка сделал бы это – если бы не башкиры Идель-Урал. Вынужден вести войну на два фронта – и против Красных, и против Зелёных.

Происхождение: Казак

Движение: Белое

Образ: Атаман

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6; харизма -2, шаг 6, защита 6, стойкость 5.

Навыки: военное дело d8; верховая езда d8; запугивание d6; выживание d6; внимание d6; ремонт d6; выслеживание d6; драка d8; стрельба d6.

Изъяны: аура опасности (крупный), враг (Максудов, Чапаев, Ермаков, крупный).

Черты: тактик; командный голос; держать строй!; военный (О-7); казачья выучка; вся жизнь в строю; сопротивление сверхъестественному (вера); верный зверь; всемером на одного; бдительность; берсерк; боевая закалка; ангел-хранитель (молитва); ангельское провидение (молитва).

Снаряжение: шашка (сила+d8), конь отличного качества; наган офицерский (12/24/48, 2d6+1, барабан 7, ББ 1, полуавтомат); нагайка (сила+d4); бурка (броня +1); папаха (броня+1, в 50% защитит от прицельной атаки в голову); нательный серебряный крест на серебряной цепочке; трубка и кисет с табаком, походное снаряжение хорошего качества, деньги (1000 золотых).

Вышеперечисленные личности являются главными квестодателями, либо врагами в кампаниях Уральского модуля. Параметры иных диких карт, в частности, встречающихся в отдельных приключениях, указаны в примечаниях к этим самым приключениям.

Также ведущий может вводить в игру на правах диких карт иных персонажей, не указанных в кампаниях данного модуля , но присутствующие в регионе согласно канону (Я. Юровский, братья Каширины и другие).

Александровская сопка, близ г. Златоуста

Сверхъестественные существа

В основной книге Правил Красной Земли (стр. 181 - 205) имеется список сверхъестественных существ и сущностей, наиболее распространённых в мире Красной Земли. Однако в данном модуле присутствует ряд созданий, не указанных в основной книге. Часть их распространены повсеместно (например бесы или волкодлаки), другая часть характерна исключительно для Уральской Народной Республики. Обо всех этих созданиях и пойдёт речь.

Красные чудовища - роботы

В начале 1922 г. в Екатеринбурге на заводе "Уралмаш" была выпущена первая партия экспериментальных многофункциональных роботов (серия ЭМР-1). Эти механизмы в процессе выполнения ряда тестовых задач показали весьма неплохие результаты. Тогда же, весной 1922 г. на военных заводах УрНР было выпущено несколько модификаций боевых роботов. В основном роботы используются для тяжёлых либо крайне специфических работ, а также в качестве охраны режимных объектов.

Образ: Умелец/Боец;

Движение: Красное;

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d8; шаг: 10; защита: 5; стойкость: 6+4

Навыки: внимание d10, драка d6, стрельба d8.

Особенности:

Механизм: +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчив к ядам и болезням. Будучи дикой картой, игнорирует штрафы за ранения.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Фотоэлементы: Благодаря встроенным датчикам получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

Броня: +4.

Вооружение: Манипуляторы (сила+ d8) специальное (на боевых моделях – огнемёт или флуктуатор).

Белые чудовища - воплощения

Воплощения - сущности Иного Мира, так или иначе проявляющие себя в Мире Людей. Ведущие оккультисты Красной Земли считают, что это ни что иное, как те же эйдолоны, воплощающущие определённую идею - эйдос, просто в более полном виде. Вопрощениям не требуется человеческая оболочка - им вполне достаточно материи Иного Мира.

Сияние

Чудовище Белого Движения, называемое также элементалем света, порождение чистой энергии. Есть мнение, что эти твари заводятся там, где когда-то находились Белые места силы, впоследствии уничтоженные. Освобождённая энергия Идеи, не получившей воплощения, и породила этих созданий.

Образ: Боец;

Движение: Белое;

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6, шаг: — ; защита: 6; стойкость: 5.

Навыки: внимание d8, драка d8, стрельба d6.

Особенности:

Бесплотность: Обычное оружие не причиняет Сиянию урона. Сияние может без штрафов проходить сквозь стены и любые другие препятствия (за свободное действие), если на оные не защищены магией или Новой Наукой.

Порождение стихий: +2 к попыткам выйти из шока. Иммунитет к страху и запугиванию. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Полёт: Сияние передвигается исключительно по воздуху, не касаясь земли. В полёте шаг Сияния равен 6, вертикальная маневренность 3. Не может бежать.

Поток Света: Сияния могут направлять испепеляющий поток света на своих врагов в пределах конусного шаблона. Успешность атаки определяется проверкой стрельбы. Жертвы Сияеия могут осуществить встречную проверку ловкости для того, чтобы избежать атаки. В случае провала они получают 2d8 урона.

Ослепление: Сияние может вспыхнуть ярким белым светом, ослепляющим живых существ, стоящих вокруг чудовища в радиусе большого шаблона от него. Для того, чтобы избежать ослепления, персонаж должен провести успешную проверку ловкости (зажмуриться, прикрыть глаза рукой, резко опустить голову и т.п.) против силы Сияния. При провале жертвы подвергаются воздействию силы Ослепление (см. «Дневник Авантюриста» стр. 147).

Слабость: Белое Движение. Атаки Сияния не могут причинить урон персонажу Белого Движения, но могут вогнать его в состояние шока.

Вооружение: поток света (2d8, КШ).

Эскапа

По мнению оккультистов Сидерического Синклита, эскапы при жизни были служительницами культа либо медсёстрами, попавшими в тяжёлую, несовместимую с жизнью ситуацию. И чаще всего эскапу можно встретить в старинных медицинских учреждениях, культовых сооружениях (соборы, монастыри), или на местах заброшенных языческих алтарей и капищ, посвящённым добрым женским божествам. По своей природе эскапы не злые, скорее всего – являются эйдолонами Милосердия – в том виде, в котором сами его понимают. В мире Красной Земли, полном ужаса, бед и лишений, эскапы пытаются увести человека от проблем и тягот, спасти его душу. Но тело при этом остаётся в тварном мире в виде лишённого разума и чувств «овоща»...

Образ: Маг;

Движение: Белое;

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6; Шаг 8; Защита 6; Стойкость 5;

Навыки: Драка d4-2, Внимание d8, Стрельба d8, Провокация d8; Лечение d8

Особенности:

Бесплотный: Эскапу невозможно поразить обычным оружием. Её можно заметить только в том случае, если она сама пожелает этого. На бесплотных существ можно воздействовать при помощи магических предметов, зачарованного оружия и сверхъестественных сил.

Полёт: Эскапа может летать по воздуху с шагом 8, вертикальная маневренность 3. Не может бежать. Ночное зрение: Позволяет игнорировать штрафы за плохое освещение.

Бесстрашный: Не поддаётся страху и запугиванию.

Регенерация: Если в предыдущем раунде эскапе было нанесено ранение, в начале следующего раунда за свободное действие (1 раз/раунд) она осуществляет проверку лечения. При успехе эскапа исцеляет одно ранение, а при подъёме – все ранения, нанесённые в этом бою.

Уход от реальности: За обычное действие эскапа может попытаться «увести» жертву из тварного мира. Цели в пределах большого шаблона должны осуществить проверку характера со штрафом -2 против характера эскапы, дистанция 20 клеток. В случае провала цель в шоке. Критический провал означает, что эскапе удалось «увести» жертву из тварного мира. Тело персонажа остаётся на поле боя в состоянии «овоща», игра для него заканчивается.

Паралич: Цель, получившая урон от волнового удара, должна осуществить проверку выносливости со всеми штрафами, связанными с шоком. В случае провала жертва оказывается в шоке и не может предпринять попытки выйти из шока на протяжении 1d6 раундов.

Вооружение: волновой удар (2d6, 5/10/20, может применяться в ближнем бою, Оглушение, несмертельный урон).

Волкодлак

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди теряют контроль над собой и становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать. Некоторые из них со временем примиряются со своим проклятьем и получают наслаждение от кровавой охоты.

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10; шаг: 8; защита: 9; стойкость: 7.

Навыки: лазанье d8, драка d12+2, запугивание d10, внимание d12, плавание d10, маскировка d10, выслеживание d10;

Особенности:

Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

Инфекция: персонаж - Зелёный, которого кусает оборотень, с вероятностью 25% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние. Он получает контроль над своим проклятьем спустя 1d6 лет после его приобретения.

Когти: сила +d8.

Вцепиться в горло: При подъеме при атаке поражает наименее защищённую часть тела.

Неуязвимость: любое немагическое оружие, которое сделано не из серебра, не наносит волкодлакам ранения, но может ввести в состояние шока.

Слабость: волкодлаки получают обычный урон от серебряного оружия.

Ужас –2: при одном взгляде на волкодлака у нормального человека стынет кровь в жилах.

Ночное зрение: волкодлаки получают только половину урона за плохое освещение.

Уральский йети

Йети – полуразумные хищные твари, склонные в том числе и к людоедству. Их тяжёлые дубины способны мгновенно превратить человека в отбивную, а крепкую шкуру пробьёт не всякий клинок…

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d12+3, выносливость d12; шаг: 7; защита: 6; стойкость: 11

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d8, метание d6.

Особенности:

Шкура: Броня +1.

Круговой удар+: Йети за одну атаку может поразить все ближайшие цели одним ударом. Проверка урона осуществляется для каждой цели отдельно. Атака производится мгновенно и поражает лишь цели, располагающиеся на соседних с атакующим клетках. Йети не может производить круговой удар больше одного раза за раунд. Йети не может осуществить круговой удар в том же раунде, в котором он использует любой манёвр дающий возможность дополнительной атаки.

Размер +3: Рост йети превышает два метра, и в целом они весьма массивны.

Вооружение: огромная дубина (сила+d8), когти (сила + 2d4).

Земляная кошка

Земляные кошки по легендам уральских золотоискателей являются стражами кладов, призванными колдунами или местными Хозяйчиками. Ходят земляные кошки как правило под землёй, на поверхности видны лишь уши. Если эта тварь не заклята колдуном, а люди не пытаются добраться до охраняемого ей клада – кошка не агрессивна, но стоит только попытаться протянуть руки к кладу – она тут же атакует незадачливого кладоискателя из-под земли.

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d10, сила d12, выносливость d8; шаг: 8; защита: 6; стойкость: 8.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d8.

Особенности:

Ночное зрение: Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение при атаке живых существ.

Яростный наскок: Земляная кошка может прыгнуть на d6 клеток и получить +4 к атаке и урону. При использовании этого приёма его защита уменьшается на 2 до начала его следующего хода.

Размер: +1. Земляная кошка обычно размером с пантеру.

Передвижение под землёй: Земляная кошка может перемещаться под землёй, что позволяет ей появляться как будто из ниоткуда и нападать внезапно. Являясь созданием Матери-Земли она перемещается под землёй с обычным шагом, игнорируя особенности почвы. Кошку нельзя атаковать, пока она находится под землёй, если у героев нет каких-либо особых средств, позволяющих обнаружить их и преодолеть защищающий их слой почвы. Существо при желании может сначала переместиться под землёй и в тот же ход появиться из-под земли в любом месте в пределах шага. Кошка, находясь под землёй, не уходит на глубину и остаётся в пределах досягаемости вражеского оружия, считаясь защищённой тяжёлой бронёй со стойкостью 10. Чтобы знать, куда стрелять, противник должен преуспеть в проверке внимания (–6). Кошки атакуют, внезапно появляясь рядом со своими противниками. Чтобы застать цель врасплох, кошка осуществляет встречную проверку маскировки против внимания цели. В случае успеха она получает +2 к проверкам атаки и урона в течение раунда и +4 при подъёме. Если жертва наготове и выигрывает проверку, она может попытаться прервать атаку кошки согласно правилам.

Слабость: животное. Земляная кошка может быть зачарована представителем Зелёного Движения, обладающим мистическим даром (колдовство) и имеющим силу «Друг зверей». Действие силы осуществляется согласно правилам «Дневника авантюриста».

Клад: если земляная кошка не зачарована Зелёным колдуном целенаправленно против партии (например, партия случайно столкнулась с ней в лесу) – скорее всего, где-то в пределах большого шаблона находится спрятанный клад. Обнаружить оный возможно при успехе Внимания (штраф -4). Размер клада – на усмотрение ведущего, но не менее 500 золотых рублей.

Вооружение: зубы/когти (сила + d6)

Чёрные чудовища - кошмары

Природа этих чудовищ до сих пор остаётся загадкой для оккультистов и специалистов Новой Науки. Есть лишь ряд гипотез, согласно одной из оных, Кошмары - плод порождения подсознательных страхов душевнобольных людей. Силы Иного Мира способствовали их воплощению.

Доппельгангер

Редкая и опасная тварь, чудовище Чёрного Движения. В истинном облике доппельгангер выглядит как жуткое, кошмарное, гротескное подобие человека, но принимает оный только для боя. Обычно выглядит как ничем не выделяющийся человек, ибо принимает облик, жесты и повадки каждой своей последней жертвы...

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d4; шаг: 7; защита: 4; стойкость: 4;

Навыки: драка d8, внимание d6, маскировка d8, запугивание d6.

Особенности:

Неожиданная прыть. Если доппельгангер действует по карте пиковой масти, бег становится для него свободным действием, плюс он получает черту «боевая ярость+» до конца хода (суммируется с преимуществом масти)

Тепловидение. Доппельгангер получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение при атаке живых существ

Проворство. Доппельгангер без штрафа совершает в течение каждого хода два обычных действия, а не одно. За каждое последующее действие получает штраф -2

Ужас -1. Людям доппельгангер внушает ужас, персонажи, смотрящие на доппельгангера, должны осуществить проверку Страха со штрафом -1.

Двойник: Доппельгангер может не только принять вид своей предыдущей жертвы, но и перенять её обычные способности. Чтобы распознать обман, наблюдатель должен осуществить встречную проверку Внимания против Маскировки чудовища со штрафом -4, если он когда-то видел того, в кого обернулся доппельгангер, а если он никогда не видел того человека, то со штрафом -6. Доппельгангер может использовать навыки персонажа, чей облик он принял, вместо своих. Большую часть времени доппельгангеры проводят в человеческом облике, являя свой истинный только для боя

Вооружение: когти (сила +2d4).

Мара

Чудовище Чёрного Движения. Обычно прячется в тенях, выжидая жертву. Мару манит предсмертный ужас человека, потому она сделает всё, чтобы довести несчастного до разрыва сердца. Мара существует на грани меж Миром Людей и Иным Миром, потому спокойно переходит из телесного состояния, в бестелесное. Трудно описать облик этой твари, все выжившие очевидцы могли описать лишь бесформенность этого чудовища и массу щупалец и отростков самого отвратительного вида, которыми мары ловят своих жертв...

Образ: Боец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d4; шаг: 8; защита: 7; стойкость: 6;

Навыки: драка d6+2, маскировка d8, запугивание d10.

Особенности:

Ужас -4. Мара внушает беспросветный ужас. Персонажи, смотрящие на мару, должны осуществить проверку Страха со штрафом -4.

Безмозглость: иммунитет к страху, запугиванию. Не может быть целью поединков воли, а также таких сверхъестественных сил как Кукла.

Многорукий: имеет от четырёх до восьми длинных (до 10 м.) гибких щупалец, которыми захватывает добычу. Мара не получает штраф за каждую дополнительную атаку после первой.

Прыжок: Мара может переместиться на 1d6 клеток в длину и получить +4 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра её Защита уменьшается на 2 до её следующего действия.

Ч**уять живых:** Получает только половину штрафа (округляется вниз) за плохую видимость при атаке живых существ.

Бесплотный: Мара может становиться бесплотной по желанию, переход между состояниями — свободное действие. Она выглядит как полупрозрачная бесформенная чёрная масса, может проходить сквозь стены. В бесплотном состоянии ему не может повредить обычное оружие, но и сама она не может атаковать существ из плоти. Ужас действует на жертву Мары как в бесплотном, так и в плотском состоянии Чудовища.

Рукопашный бой: Мара сражается только врукопашную.

Вооружение: Щупальца (Сила + d6 на каждое щупальце)

Чёрные духи - бесы

Бес

Мелкая инфернальная тварь, слабый чёрный Дух. Бесы слабы, и находятся в подчинении демонов, а иногда служат и людям, и Пламенникам...

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d4, выносливость d4; шаг: 8; защита: 5; стойкость: 4.

Навыки: драка d6, внимание d6, запугивание d4, маскировка d6, выслеживание d6; **фарт:** Стрела d6 (урон 3d6); **фарт:** Иссушение d6. **фарт:** Телепортация d4.

Особенности:

Дух: Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

Мелкий: Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.

Чуять живых: Не получает штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.

Вцепиться в горло: При подъеме при атаке поражает наименее защищённую часть тела.

Невидимка: За свободное действие нечисть может стать невидимой, но её смутные очертания просматриваются (проверка Внимания со штрафом -4, чтобы заметить). Она может затаиться и стать полностью невидимой, но для этого она не должна ни атаковать, ни двигаться. Как только она двигается или действует, она становится полупрозрачной.

Неуязвимость: любое немагическое и неосвящённое оружие не наносит бесам ранения, но может ввести в состояние шока. Исключение – орихалковые мечи, изделия Новой Науки, освящённое в церкви именное холодное оружие.

Уклонение. Пока беса не застали врасплох или не схватили, противники получают штраф –1 к проверкам дистанционных атак, направленных против беса (даже в ближнем бою). Бес, пытающийся уклониться от атак по площади, добавляет +1 к проверки ловкости.

Полёт: Бес имеет чёрные кожистые крылья и может летать по воздуху с Шагом 6, вертикальная маневренность 1. Не может бежать.

Иммунитет к огню: Обычный и магический огонь не наносят урона бесу.

Слабость: Святые символы. Изгнать беса возможно молитвой, крестным знамением, демонстрацией нательного крестика, святой водой. Необходимое условие – персонаж, выполняющий это действие, должен быть верующим, и минимум раз в неделю посещать церковь/ мечеть/ синагогу/ дацан. Также можно изгнать беса из помещения, окуривая оное ладаном или сандалом (для этого не обязательно быть верующим).

Вооружение: когти (2d4)

Чудовища без движения - големы

Голем – чудовище, искусственно созданное посредством древних ритуалов. Как правило голем делается из глины, металла или камня, и служит заклинателю для тех или иных целей. У Красных аналогом голема являются роботы, тогда, когда оккультисты и колдуны изготовляют оных при помощи магических ритуалов. Анархомистики не умеют создавать големов.

Образ: Умелец/Боец;

Движение: любое кроме Красного;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8; шаг: 10; защита: 5+ броня; стойкость: 6+ броня

Навыки: внимание d10, драка d6, метание d6, запугивание d6.

Особенности:

Голем: +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчив к ядам и болезням. Будучи ДК, игнорируют штрафы за ранения.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Иммунитет к огнестрельному оружию: голема можно уничтожить лишь оружием ближнего боя либо артиллерией/минами или гранатами. Пули голема не берут.

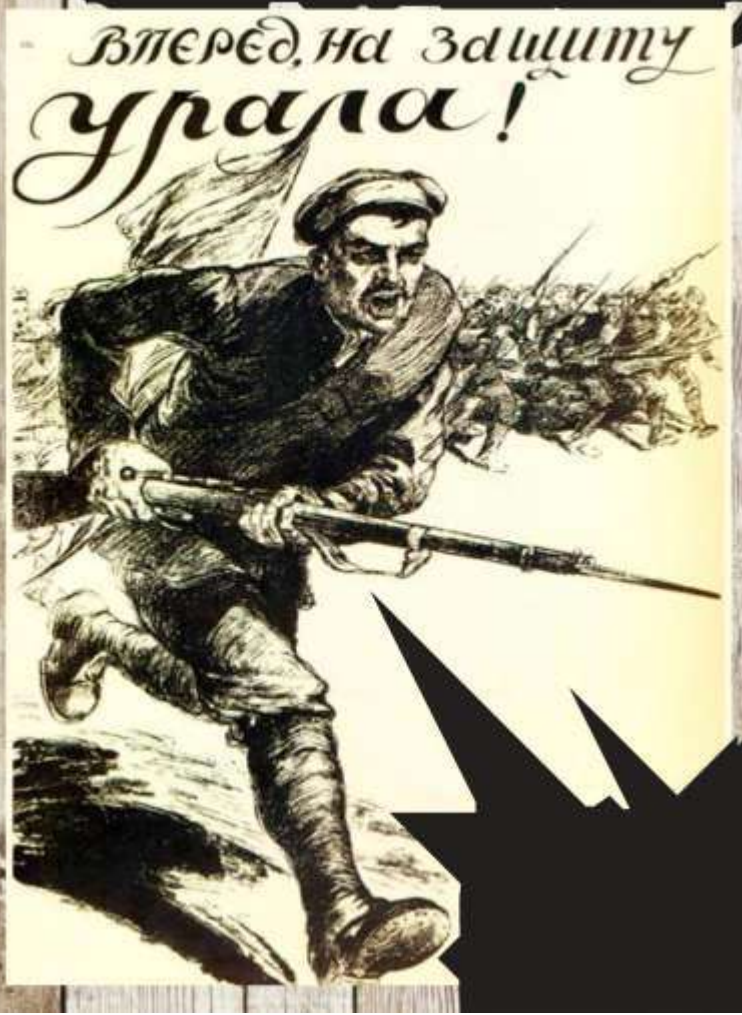
Рукопашный бой: големы обычно сражаются врукопашную.

Слабость: в голову голема заклинатель вкладывает свиток с «программой» действий голема. Если голему разрубить голову и уничтожить свиток – голем автоматически выходит из строя и не подлежит восстановлению.

Броня: глиняный голем **+2**, металлический **+4**, каменный **+6.**

Вооружение: руки (сила+ d8).

ПРИКЛЮЧЕНИЯ



Забавы Попобавы

Условия: 18+. Юмористическое приключение, может быть использовано в качестве старта импровизированной кампании. Движение – любое. Членство хотя бы одного участника группы в спецорганизациях. Хотя бы один персонаж – мужчина.

Из вивария УрНИИ БАЯН три дня назад сбежал Попобава – мелкий Чёрный дух, пойманный в джунглях экваториальной Африки. Задача партии – отыскать эту тварь и вернуть в целости и сохранности. Свойства Попобавы до конца не изучены, известно то, что по своим параметрам он напоминает беса – только с одним глазом посреди лица. И большим срамным органом.

Перед отправкой квестодатель вручит героям либо серебряные пули (по 3 на каждого), либо (если в партии есть новонаучник) скорчер-парализатор (на 7 выстрелов) или свиток с силой «Паралич» (если в партии оккультист или колдун).

УрНИИ находится на окраине ВИЗа. Оттуда и можно начать поиски. За периметром института - пустырь, за которым начинается лес. Успех Внимания поможет обнаружить на опушке леса избушку – древнюю, полуразвалившуюся. В ней, однако, кто-то есть. Возможно, Попобава побывал там (Внимание или Выслеживание (штраф -1) поможет обнаружить на брёвнах царапины от когтей, а при подъёме – тот факт, что обитатель избушки, дёргая струны контрабаса, истошным голосом вопит песнь следующего содержания (на манер Егория Летнего):

«О-о! Моя Попобава!
Траурный друг шоколадного глаза!
О-о! Моя Попобава!
Солнечный карлик анального мира!
Траурный карл шоколадного мира!..»

Дверь избушки заперта изнутри на крючок. Она хлипкая, успех Силы поможет её вынести. Внутри – бардак, грязь, посреди хаты на табурете сидит патлатый и бородатый тип и играет на контрабасе (Изя), завидев партию – схватит лежащую рядом дубину и кинется в бой.

Его нельзя убивать, но необходимо обезоружить и допросить насчёт Попобавы. Изя изо всех сил будет всё отрицать (т.к. не хочет позориться), проверки Убеждения, Запугивания или Провокации против Характера/Смекалки Изи проводятся со штрафом -2.

В случае успеха Изя признается, что да, Попобава приходит к нему уже две ночи подряд (Попобава сам рассказал Изе, как его зовут и откуда он) и анально насилует Изю. Сопротивляться насилию нет никакой возможности, а Изя боится кому-то об этом рассказать, чтоб не позориться (оттого и солгал сотрудникам НИИ, пришедшим к нему в первый же день после побега Попобавы).

В доме Изи можно устроить засаду на ночь (по его словам, Попобава появляется после полуночи). Однако Попобава больше не явится Изе. Придётся продолжать поиски.

Успех Выслеживания или Внимания проведёт партию на юго-запад к лугу на берегу озера Чусового. На одном из холмов – шатёр, явно башкирский. Вокруг шатра валяются четверо грязных оборванцев – башкирская голытьба, причём агрессивная. Завидев партию – нападут. Вооружены плохо – нагайки, ножи, топоры. Но когда начнётся бой – из шатра выйдут ещё двое башкиров, вооруженных самопалами.

Башкиры с самопалами одеты чуть получше, понимают по-русски и являются дикими картами. Получив ранение каждый из них бросит оружие, падёт ниц и запросит пощады. Оборванцы же – обычные статисты, по-русски не говорят (потому Убеждение и Провокация на них не действуют), и будут сражаться до последнего (они уже опозорены Попобавой, оттого жаждут кровью смыть позор) – примечание ведущему.

Сдавшихся башкиров можно допросить. Один из них при успехе Убеждения, Запугивания или Провокации (штраф -2) признается, что прошлой ночью к ним на стойбище пришёл Попобава и овладел и им, и его павшими товарищами. Второй башкир не признается ни в чём, ни при каких обстоятельствах.

Если партия проанализирует предыдущие события, станет ясно, что Попобава не приходит к тем, кто признался в своём позоре, как было с Изей. Но не признавшихся жертв – насилует каждую ночь. А раз так – второго башкира можно и нужно использовать в качестве приманки. Башкира нужно связать, иначе он с наступлением темноты сбежит (чтобы поймать беглеца необходим успех Выслеживания, штраф -1).

Попобава прилетит в первом часу ночи. Партию он заметит сразу – и попытается воздействовать на персонажей - мужчин посредством силы «Кукла» (проверка Характера персонажа против Фарта Попобавы). В случае успеха игрок теряет контроль над персонажем, который повинуясь Попобаве вступает в бой с сопартейцами. Необходимо вывести из строя (н. оглушить) зачарованного товарища, а потом – атаковать Попобаву.Попобаве нужно нанести три ранения, после которых он будет в шоке и не в состоянии нанести вреда партии. Либо – воздействовать на оного скорчером или силой «паралич». В таком виде его и надо передать в УрНИИ БАЯН. На том приключение окончено.

Попобава:

Образ: Хитрец;

Движение: Чёрное;

Характеристики: *ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d4; шаг: 8; защита: 5; стойкость: 4.*

Навыки: драка d6, внимание d6, запугивание d6, выслеживание d6; *фарт: Кукла d8*; *фарт: Иссушение d6*. *фарт: Телепортация d4.*

Особенности:

Дух: Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов.

Мелкий: Атакующие противники получают штраф -2 ко всем атакам.

Невидимка: За свободное действие нечисть может стать невидимой, но её смутные очертания просматриваются (проверка Внимания со штрафом -4, чтобы заметить). Она может затаиться и стать полностью невидимой, но для этого она не должна ни атаковать, ни двигаться. Как только она двигается или действует, она становится полупрозрачной.

Чуять живых: Не получает штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.

Неуязвимость: любое немагическое и неосвящённое оружие не наносит Попобаве ранения, но может ввести в состояние шока. Исключение – орихалковые мечи, изделия Новой Науки, освящённое в церкви именное холодное оружие и серебряные пули.

Уклонение. Пока Попобаву не застали врасплох или не схватили, противники получают штраф −1 к проверкам дистанционных атак, направленных против беса (даже в ближнем бою). Попобава, пытающийся уклониться от атак по площади, добавляет +1 к проверке ловкости.

Полёт: Попобава имеет чёрные кожистые крылья и может летать по воздуху с Шагом 6, вертикальная маневренность 1. Не может бежать.

Слабость: Мужчины. Попобава страдает гомосексуализмом в активной форме, и при виде мужчины пытается им овладеть. До момента овладевания он старается не причинить вреда потенциальной жертве. Все действия против персонажей – мужчин у него проходят со штрафом -1, если Попобава действует не по пиковой масти. Пиковая масть добавляет стандартное преимущество, но снимает штраф на атаку персонажей мужского пола

Вооружение: когти (2d6)

Заморить червячка

Условия: Движение – любое. Членство хотя бы одного участника группы в спецорганизациях

На берегу Исетского пруда, рядом со старыми лесопильнями есть поросший кустарником и камышом огромный пустырь. При всей благодатности этого места, его ни в коем случае даже и не пытаются застраивать. Всё оттого, что там завелся гигантский червь-мутант. И спецорганизация, в которой состоят герои, отправляет их для уничтожения этой твари.

Поиски следует начать с Исети. Рыбаки Екатеринбурга боятся рыбачить на этом участке пруда, категорически отказываясь даже приближаться к берегу. Успех Убеждения или Анализа текста покажет, что это оттого, что гигантский червь атакует и лодки, и людей на берегу. Впрочем, лодку рыбаки вполне могут продать за 10 золотых.

Если партия выйдет на лодке на середину пруда – из-под воды их тут же атакует искомая тварь, заставая партию врасплох (если при выходе на воду был успех Внимания (штраф-2) – червь не сможет застать партию врасплох). Первый же удар перевернёт лодку.

В воде червь имеет ряд преимуществ – и в маневренности, и в скорости, и в маскировке. Однако получив ранение он тут же выйдет из боя и скроется в мутной взвеси на дне пруда. Нырять в глубину бессмысленно – там лишь ил, водоросли и муть. Однако успех Внимания (штраф -2) позволит разглядеть в глубине скрытый лаз в логово червя…

Лаз в логово червя есть и на поверхности – в развалинах близ пруда. Руины заросли кустарником и подлеском, обнаружить их позволит успех Внимания/Выживания (штраф -1). Лаз узкий, человек обычной комплекции сможет туда проползти…

Так или иначе любой из лазов приведёт в подземный лабиринт, находящийся на глубине под Исетским прудом. В этих катакомбах и надлежит отыскать червя. Здесь же, однако, обитают и 1d6 призраков жертв червя. Призраки агрессивны, и обязательно нападут на партию.

Обнаружить червя поможет успех Выслеживания/Выживания (штраф-2). Гнездилище червя в большой каверне, в ней обнаружится не только червь, но и яйца этой твари во множестве. Червь будет яростно охранять свою кладку, его необходимо уничтожить. И яйца тоже. Однако если в эту тварь кинуть гранату – то после взрыва, вне зависимости от нанесённому червю урона, обрушатся своды туннелей, и партии надо будет срочно покинуть катакомбы (Вызов Судьбе, 5 успехов из 5).

После выполнения задания партия может смело доложить об успехе в свою спецорганизацию. Герои получат повышения и иные награды на усмотрение ведущего.

♣ **Гигантский червь:**

Образ: Боец;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+10, выносливость d12, шаг: 6; защита: 5; стойкость: 8+4.

Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d10, плавание d12

Особенности:

Броня +4: чешуя.

Водный: в воде шаг существа равен 12. Ловкость существа в воде равна d10.

Перемещение под землёй: 20 клеток, см. стр. 172 «Дневник Авантюриста 2».

Размер +10, гигантский: длина гигантских червей обычно превышает 17 метров, тогда как диаметр их тела обычно равен 3 метрам или более.

Сокрушение: гигантские черви могут попытаться приподняться, после чего раздавить свою жертву своим огромным телом. Это встречная проверка драки существа против ловкости цели. Если червь побеждает, жертва получает 4d6 урона.

Вооружение: Зубы: сила+d8.

Бабка и кот

Условия: Движение – любое. Членство хотя бы одного участника группы в спецорганизациях.

Спецорганизация, в которой состоят герои, выдаёт следующее задание – отправиться в Аракульские Шиханы. По слухам, в тех краях обитает могущественная ведьма (т.н. бабка Шиханка), с которой необходимо вступить в контакт и склонить к сотрудничеству со спецорганизацией.

Отправление – утром следующего дня из г. Полевской, в который партию очень быстро доставят на дирижабле. Южнее этого города бушует Идель-Урал, и в район Шиханов предстоит добираться тайными лесными и горными тропами.

Путь до Шиханов, находящихся северо-западнее г. Касли, близ озера Аракуль и займёт трое суток. В начале каждого дня – проверка Выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. **В начале каждых суток - бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события:

1. Уральский йети, четыре твари, голодные и агрессивные, атакуют партию;
2. 2d6 батыров Идель-Урал, враждебно настроенных;
3. - Плохая погода - дождь, ветер, холод. Скорость замедляется вдвое, требуется проверка Выносливости, провал - герои простывают;

4-5. - ничего не происходит, путь свободен;

6 - четверо конных народоармейцев, дружелюбно настроены, к партии, потенциальные союзники.

Шиханку следует искать, используя Выслеживание или Выживание. При успехе партия обнаружит бабку, собирающую какие-то грибы и коренья. Однако при попытке диалога бабка внезапно атакует партию силами «Поломка» (на огнестрельное оружие и механизмы) и «Паралич», после чего – с огромной скоростью (бег – d10) удирает куда-то на другую сторону Шиханов.

Выслеживание поможет обнаружить избушку в лесу на склоне горы. Партия доберётся до неё уже к вечеру. Однако ещё в лесах на героев нападут четыре аспида, а потом – 2d6 лесных сошек.

Саму избушку охраняют шесть упырей. Одолев их, партия может войти внутрь и вступить в диалог с бабкой. Да, это и есть бабка Шиханка. Поначалу она крайне несговорчива, к страху и Запугиванию у неё иммунитет, так что воздействовать на неё придётся либо Убеждением, либо Провокацией (поединок воли). При успехе Шиханка скажет, что готова отправиться с героями для встречи с главой их спецорганизации – но для этого герои должны выполнить одно её желание. А именно – принести ей… котика. Но не простого – а из породы т.н. земляных кошек. По словам бабки, они водятся в Шиханах, глубокие круглые дыры в породе – ни что иное, как места выхода кошек на поверхность.

Придётся добыть бабке котика. Герои возвращаются в Шиханы. Успех Внимания или Выслеживания поможет отыскать кошку. Её можно поймать либо на свежее мясо (для этого надо устроить ловушку на какого-нибудь мелкого зверя, типа зайца), либо, если в партии есть Зелёный колдун с силой «Друг зверей» - зачаровать кошку и в таком виде привести бабке.

Получив кошку, бабка сменит гнев на милость. Как выяснится, у неё есть летательный аппарат – ступа с метлой. Выяснив координаты штаб-квартиры спецорганизации, бабка улетит, наказав героям до её возвращения (следующим вечером) сделать в доме уборку (успех Ремонта, штраф -1 за бардак), наколоть дров и нанести бочку воды (успех Выживания), и растопить баню.

Партии будет активно мешать домовой (домовая сошка), то и дело атакуя героев летающей утварью. Домового надлежит поймать и приструнить (обнаружить его в невидимом состоянии поможет либо успех Внимания со штрафом -4, либо сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное, либо наблюдение за кошкой (Внимание, штраф-1) – та его прекрасно видит).

Вечером бабка вернётся, довольная и нагруженная тюками со снедью. Героев, как водится, отправят в баньку, потом – за стол. Переговоры, как выяснится за ужином, прошли успешно, бабка отныне готова помогать спецорганизации своим опытом, знаниями и разумным советом.

На следующий день героям предстоит обратный путь – те же трое суток. Дорога знакомая, потому ежедневные проверки Выживания проходят с преимуществом +1. **В начале каждых суток - бросок d6 на события в пути.**

После выполнения задания партия доложит начальству об успехе миссии. Герои получат повышения и иные награды на усмотрение ведущего.

Бросок d6 на события:

1.- Уральский йети, четыре твари, голодные и агрессивные, атакуют партию;
2.- 2d6 батыров Идель-Урал, враждебно настроенных;
3.- Плохая погода - дождь, ветер, холод. Скорость замедляется вдвое, требуется проверка Выносливости, провал - герои простывают;
4-5. - ничего не происходит, путь свободен;
6 .- дирижабль спецорганизации, который подберёт партию и доставит в Екатеринбург.

Бабка Шиханка:

Образ: Маг;

Движение: Зелёное;

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d8; шаг: 10; защита: 6; стойкость: 9;

Навыки: драка d4, внимание d6, колдовство d10, запугивание d6, выслеживание d6, Лечение d6; пилотирование d8.

Особенности:

Колдовство: Бабка обладает Мистическим даром, её запас сил равен 20.

Наговор «Ласка Земли-Матушки»: Когда атака наносит бабке ранения, она может потратить фишку и избежать всех ранений от неё (как будто прошла проверку на прочность). Черта может использоваться в любой момент раунда, даже не в инициативу персонажа.

Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.

Снаряжение: клюка: (2d4, дополнительный урон холодом 2d4, игнорирует щит); летательный аппарат (ступа и метла), 3 склянки зелья Исцеления (мгновенно исцеляет одно ранение).

Колдовство: ПС 20; Силы: Исцеление, Паралич, Поломка, Призыв союзника, Путы, Рассеивание, Смерч, Увеличение/уменьшение, Ужас, Усилить/Ослабить параметр

Золотой святоша

Это приключение может быть пройдено как в ходе кампаний (н. при игре за Белое Движение, когда партия получает сведения о золоте), так и самостоятельно. Персонажи могут быть посланы как той или иной спецорганизацией, так и официальным правительством УрНР или Государства Российского. Персонажи могут отправиться за золотом для себя лично, либо для кого-то иного (н. для повстанческого отряда атамана Зелёного). В-общем, причины и поводы отдаются на откуп игрокам и ведущему.

По Уралу давно ходят легенде о золоте Демидовых. Эта промышленная династия с петровских времён считалась богатейшим купеческим семейством Империи. Однако с течением Гражданской войны большая часть их богатств была либо переведена в заграничные банки, либо экспроприирована как революционными, так и контрреволюционными элементами. Но слухи про спрятанные клады не утихают. Если верить оным – знатно обогатилась не только эта купеческая династия – но и их ближайшее окружение.

К примеру династия священнослужителей Пашиных – родовых исповедников клана Демидовых. Начиная с эпохи Никиты Акинфиевича Демидова, церковная династия исповедовала этот род, оказывая купцам разнообразные другие услуги духовного (и не только) характера. И если последний Демидов, Павел Павлович, успел сбежать за границу незадолго до революции, то последний Пашин (отец Илиодор), живший до того в Кыштыме при демидовском «родовом гнезде» остался где-то здесь, на Урале. Тайны купеческого клана, хранимые кланом священников, хорошо оплачивались золотом не одно поколение – и сейчас все эти богатства лежат под спудом у отца Илиодора. И герои решают найти сему золоту куда более достойное применение…

Фотограф С.М. Прокудин-Горский

Приключение начинается в Кыштыме – заводском уральском городке, куда утром первого дня и прибывает партия. Кыштым расположен на территории, контролируемой сепаратистами Идель-Урал, но, когда партия добирается до Кыштыма – выяснится, что башкирские орды отчего-то не задержались здесь, и уже год как не тревожат горожан. Что только на руку партии.

- усадьба Демидовых. Расположена недалеко от города. При Советах в этом здании был организован музей краеведения, после Перелома башкиры разорили музей. Ныне усадьба заброшена, но в ней при успехе Внимания (штраф -2) можно обнаружить потайной ход, ведущий в Сугомакскую пещеру, что в горах близ Кыштыма.

- церковь. В ней служит службы молодой священник, полгода назад приехавший сюда из Невьянска. Священник поначалу несговорчив, но при успехе Убеждения, Запугивания или Провокации расскажет, что предыдущий священник (тот самый отец Илиодор) отошёл от дел и живёт отшельником где-то в местных горах. Его слуга, Никита, периодически приходит в Кыштым за продуктами и прочими нужными в хозяйстве вещами.

- трактир. Здесь можно не только перекусить простой, но сытной пищей (правда цены – не хуже екатеринбургских), но и расспросить местное население. Успех Убеждения/ Провокации/ Запугивания даст партии информацию про некую Оксану – юную горничную из усадьбы Демидовых, которая, по слухам, незадолго до Перелома имела связь с атаманом Зелёным, а потом – сгинула неведомо куда, якобы из-за того, что прознала про золото. А при подъёме партия узнает про Сугомакскую пещеру, что расположена в горах близ города, местные даже объяснят, как туда добраться, но предупредят, что сие место – дурное и гиблое.

Нужно либо искать пещеру (или пройти в неё по потайному ходу, если тот обнаружен в усадьбе) – либо окапываться в городе и ждать Никиту. Если герои будут ждать Никиту – то на вторую ночь пребывания в Кыштыме четверо местных оборванцев, вооруженных ножами, топорами и самопалами, решат их ограбить (успех Внимания в трактире позволит обнаружить этих подозрительных молодчиков, сидящих в самом дальнем и тёмном углу заведения). Никита придёт в Кыштым на третий день, будет покупать у окрестных жителей продукты и разные бытовые мелочи, расплачиваясь, однако, не золотом, а серебром царской чеканки.

Если партия отправится искать пещеру – её местонахождение обнаружится благодаря успеху Внимания или Выживания (сведения, полученные о ней в трактире, дадут преимущество +1 к каждой из этих проверок при поиске). В пещере, однако, живёт семейство йети – шесть особей, крайне агрессивных и голодных. Йети тут же атакуют партию. Если герои отправятся по потайному ходу – оный приведёт прямо в грот, где эти твари и обитают.

После победы над йети нужно обыскать пещеру. В ней целый лабиринт, в котором обитают 2d6 призраков людей, съеденных этими самыми йети. В глубине пещеры внезапно обнаружится ещё один дух – но не агрессивный, как остальные призраки, а наоборот – тихий и смирный.

Это призрак Оксаны – девушки, незадолго до Перелома работавшей горничной в поместье Демидовых. Оксана расскажет свою историю. Она имела несчастье влюбиться в атамана Зелёного ещё на заре его «карьеры». Атаману нужно было золото – и девушка пыталась его добыть. Но потерпела неудачу – её выследил Никита и убил, а тело спрятал в этой пещере, где оно и было съедено йети. Душа же несчастной, терзаемая долгом, не нашла упокоения. После своей гибели она разыскала золото (по её словам, золото хранится в подвале отца Илиодора, там как накопления династии, так и часть спасённых демидовских богатств), но это знание всё так же держит её дух в тварном мире. Но теперь, когда Оксана поведала эту тайну героям, её дух может, наконец, обрести покой. Напоследок она указывает героям направление местонахождения дома отца Илиодора и, умиротворённая, развоплощается.

Дальше партии предстоит держать путь в сторону дома священника (Выживание/Внимание с преимуществом +2). В процессе начнётся ливень (проверка Выносливости, провал – герои простывают). Отыщется дом уже в сумерках.

Хоромы отца Илиодора выглядят внушительно – большой крепкий деревянный дом, явно относительно новый (построен незадолго до революции), с обшитой жестью кровлей, несколькими печами, окружен хозяйственными пристройками и огорожен забором.

Отец Илиодор лично встретит партию и пригласит к столу. В доме на хозяйстве Никита – здоровый косматый тип, по словам священника – его слабоумный племянник. На столе много разной вкусной снеди и выпивки *(еда не отравлена, герои могут спокойно её есть)*, в процессе ужина священник расскажет, что этот дом был построен ещё до Февраля, что святой отец покинул приход из-за бесчинств башкиров, глумящихся над святынями. Если расспросить про Оксану скажет, что Никита работал истопником у Демидовых, девку убил по приказу Павла Павловича (тот как-то узнал, что Оксана подбиралась к его золоту), и то лишь из врождённого слабоумия. Если начать его расспрашивать о золоте – начнёт жаловаться, что всё отобрали башкиры. Попытки воздействия на священника посредством Убеждения, Запугивания и Провокации приведут лишь к агрессии со стороны и священника, и Никиты.

Впрочем, если герои, придя в его дом, вели себя «воцерковленно» - крестились на иконы, просили благословения и т.д., а в партии есть Белый персонаж – проиграв поединок воли, священник скажет, что немного золота он сохранил, но это – по-настоящему последнее. Успех поединка воли – 1000 золотых, подъём – 1500 золотых. Однако, при успехе Анализа текста, герой сможет распознать ложь – золота у священника явно больше, чем то, что он отдаёт партии (памятка ведущему).

Отец Илиодор предложит героям остаться у него ночевать, выделит им пару свободных гостевых комнат на втором этаже. В комнатах чисто, есть кое-какая мебель (кровати с матрацами и бельём, столики, пара стульев, на маленьких окошках – занавески, а на полу – домотканые дорожки), проходящая через них печная труба обеспечивает тепло и даёт возможность высушить одежду. Двери закрываются на «английский» замок изнутри.

Если герои вели себя «воцерковленно», а в партии есть Белый персонаж – ночь проходит спокойно, никаких эксцессов и происшествий не возникает. Герои благополучно отдыхают до утра.

Ночью, когда герои заснут, замок бесшумно откроется и в их апартаменты, заставая партию врасплох, придёт Никита. С топором. И начнёт рубить ближайшего к нему спящего персонажа. Избежать атаки Никиты поможет успех Внимания или Выживания со штрафом -2, либо установка ловушек под (или над) дверью – например растяжек, или предметов мебели.

После победы в рукопашной над Никитой, его можно допросить (поединок воли). В случае успеха тот скажет, что отец Илиодор ушёл в потайной подвал, и проведёт туда героев (если Никита в ходе схватки был убит – ход в потайной подвал поможет обнаружить успех Внимания или Выслеживания со штрафом -2). Надо идти туда.

Если же партия решит не оставаться на ночь, а затребовать золота здесь и сейчас, а священнику пригрозят, допустим, расстрелом – тот вздохнёт, и поведёт героев в подвал, где, по его словам, и находится золото.

Попав в вожделенный подвал, партия обнаружит множество лампад, горящих в стенных нишах, а на полу, равно как и на свободных участках стен – каббалистические символы. Посреди подвала, искрясь в свете ламп, высится огромная глыба золота. Но как только герои шагнут в помещение – «глыба» развернётся в их сторону – и атакует. Так как это не просто огромный слиток золота – а металлический голем, всецело подчинённый воле священника. Тот тоже не останется пассивным наблюдателем – мгновенно переместившись за спину чудовища, отец Илиодор атакует героев магией.

В данном бою и голем, и священник являются «дикими картами». Огнестрельное оружие на голема не действует, он будет атаковать партию даже в случае гибели священника. А если партия задействует динамит или гранату – от взрыва обрушатся своды, погребая под толщей породы и голема, и героев. Наилучший способ действия в данном случае – атаковать голема в голову – это место не просто уязвимо – при успехе проверки Классического образования персонаж «вспомнит» о том, что в голову голему закладывают табличку с «программой», уничтожение таблички превратит голема в неподвижного истукана, не представляющего опасности (памятка ведущему).

Если партия одолела и голема, и священника – последнего, если он при смерти, но ещё жив (а он будет сражаться до того момента, пока не окажется при смерти) можно допросить. На пороге смерти он признается, что изучал разные магические науки, и что созданный им голем защищал не только сам себя, но и хозяина, т.е. отца Илиодора. После чего попросит употребить золото «на благое дело», и, наконец, помрёт.

Можно спокойно делить золото. Вес голема – примерно 500 килограмм (ведущий при желании может уменьшить массу, но минимальный вес данной туши не может быть меньше центнера). Килограмм золота – примерно 1000 золотых рублей, итого партия, фактически, получает 500 000 золотых.

При желании ведущий может продолжить приключение одним из следующих вариантов:

- проклятие каббалиста. Отец Илиодор предвидел возможность собственной гибели от рук экспроприаторов, а потому заготовил несколько ловушек. Героев, пока у них с собой есть хоть маленький кусочек заклятого золота, начинают еженощно преследовать Белые Чудовища – сияния и эскапы. Их можно убить, но на следующую ночь твари приходят снова и снова. Как избавиться от посмертных стражей сокровищ? Отмолить грех убийства в соборах Невьянска, пожертвовав львиную долю «на благое дело»? Обратится к специалистам – в КомКон, к белочехам, в Горное Общество? Или есть способ избавиться от ночных гостей своими силами?

- жадность. Кто-то очень хитрый и могущественный, оказывается, давно имел виды на это золото – но всё никак не мог его добыть. То ли опасался голема и магических сил отца Илиодора, то ли решил по каким-то другим причинам наименьшими затратами добиться наименьших результатов. Факт в том, что путь героев, отягощенных трофеями, оказался крайне затруднён – под ними рушатся мосты (опоры которых заранее подпилены), с гор на головы летят камни, жители окрестных деревень пытаются напасть на караван партии с целью ограбления, а о башкирских разбойниках и говорить нечего. И всем нужно золото… Удастся ли героям довезти свой драгоценный груз в целости и сохранности? Нет ли предателя в их рядах, что внезапно пожелал оставить все богатства себе? И если есть – на себя ли он работает, или на кого-то другого?..

Отец Илиодор

Образ: Маг;

Движение: Белое;

Характеристики: ловкость d6, смекалка d12, характер d8, сила d4, выносливость d6; харизма: 0; шаг: 5; защита: 4; стойкость: 5

Навыки: внимание d4, драка d4, образование классическое d10, оккультизм d10, провокация d6, расследование d10+2, убеждение d8;

Изъяны: не от мира сего, дурной характер;

Черты: ангел-хранитель(молитва), ангельская длань (молитва), ангельская прозорливость (молитва), священнослужитель; классовое чутьё; иссушение духа, мистический дар: Оккультизм, образование, пункты силы; чародей.

Оккультизм: аспект: свет, электричество. **ПС 20. Силы:** Доспех, Исцеление, Невидимость, Проворство, Рассеивание, Струя, Усилить/Ослабить параметр; Щит.

Снаряжение: серебряный наперсный крест на цепочке (цена: 500 золотых), посох (сила+d6, дополнительный магический урон 2d4 (кроме представителей Белого Движения), игнорирует броню.

Уворованная благодать

Условия: Движение – Белое (хотя бы у одного из участников группы). Хотя бы один персонаж должен иметь православное вероисповедание. Ранг – «Закалённый» и выше. Время года – осень.

Это приключение может быть пройдено как в ходе кампаний (н. при игре за Белое Движение, когда партия, отправляясь из Екатеринбурга на север проходит в Невьянск), так и самостоятельно. Персонажи также могут быть оказаться в Невьянске по заданию той или иной Белой (и не только) спецорганизации. Впрочем, ведущий может придумать любой другой вариант, почему партия оказалась в Невьянске.

Невьянск – один из старейших городов Уральской Народной Республики. После того, как власть ПСР(н) обложила церковь налогами, Екатеринбургская епархия перенесла свой престол в это тихое место, подальше от конструктивистской утопии, в которую превратился Екатеринбург. Здесь православие почитаемо исстари, а величественные здания Спасо-Преображенского собора, Вознесенской церкви и находящегося поблизости Введенского монастыря являются Местами Силы, привлекающими паломников со всего Урала. А кроме того – именно Невьянск является крупнейшим центром старообрядческой иконописи. Произведения невьянских иконописцев всегда пользовались спросом у православных граждан и знатоков искусств. А после Перелома многие произведения местных иконописцев и вовсе обрели уникальные мистические свойства…

Спасо-Преображенский собор Невьянска – одно из мест паломничества по православным святыням Урала, и к тому же – Белое Место Силы. И если партия по тем или иным причинам оказывается поблизости от собора – их тут же возьмёт в оборот делегация местных священнослужителей, среди которых – протоиерей собора отец Виссарион, который и обратится к партии. Иерархи церкви нуждаются в помощи героев.

Что именно требуется от них – персонажи узнают за трапезой в доме протоиерея. День – не постный, потому угощение сытно и обильно. Помимо отца Виссариона и, собственно, героев, к трапезе присоединятся ещё несколько представителей местного «белого» духовенства.

Святой Касьян

А случилось в Невьянске вот что: несколько дней назад из собора была похищена чудотворная икона, изображающая святого Касьяна. Особенность иконы была в том, что с её помощью можно было быстро и легко обнаружить и разоблачить нечисть, скрывающуюся средь людей – волкодлаков, вурдалаков, доппельгангеров (отец Виссарион называет оных «адовыми двойниками») и прочих, а также оная разоблачала колдунов, анархомистиков, и прочих магов, не относящихся к Белому Движению. Эта икона находилась прямо над входом в притвор, охраняя храм от попыток проникновения нечисти. И вот она исчезла. Попытки отыскать украденную реликвию своими силами не увенчались успехом, местная милиция тоже только разводит руками. К тому же Невьянск – город небольшой, здесь все всех знают, все друг у друга на виду. Духовенство, помимо прочего, ещё и оттого обратилось за помощью к героям, что они тут – чужие, обыватели Невьянска с ними незнакомы, и, возможно, именно партии и удастся сделать то, что не получилось у местных. **Единственное, о чём просит протоиерей, в случае если у героев всё получится – доставить вора по возможности, живьём, «дабы в очи его бесстыжие посмотреть» …**

Возможные варианты действий следующие:

- *опрос священнослужителей.* При успехе Внимания / Анализа текста партия узнает о том, что, сторожа в ночь похищения якобы, сморил «колдовской сон», с которым у него не было сил бороться. А также факт, что недавно в Введенский монастырь прибыла группа паломниц с восточных территорий – Ирбит, Тюмень, и то, что невьянские иконы хорошо раскупаются старообрядцами, которые развозят их по всем краям и весям Красной Земли. *При подъёме – что два месяца назад с помощью похищенной иконы был изобличён доппельгангер, принявший облик одного из священников.*

- *осмотр притвора Спасо-Преображенского собора.* Успех Внимания, Классического образования или Выслеживания покажет, что нет никаких следов и царапин на стенах и полу от лестницы или, например, когтей. Либо икону сняли с прыжка (но не каждому акробату по силам совершить такой кульбит), либо в процессе левитации (возможен, конечно, и полёт посредством ранца Вернадского – но ни на стенах, ни на полу нет и не было копоти, характерной для ранцевых реактивных двигателей). *При подъёме – что церковное серебро, находящееся в храме в ночь похищения – потускнело, что теоретически может означать применение в этих стенах Чёрной магии.*

Если допросить сторожа – успех Внимания / Анализа текста покажет, что тот в ночь похищения хорошо принял на грудь («квёлый я был, с устатку»). Подъём Внимания (или воздействие силы «увидеть/скрыть сверхъестественное) покажет, что пил он не просто водку (слишком набрякшие веки, бледные губы и т.п.), а коктейль с каким-то подавляющим волю зельем.

- *опрос горожан*. Можно пройтись по местным рынкам и трактирам, расспрашивая местных о всяких необычных явлениях и людях. Успех Убеждения или Провокации (при попытке Запугивания обыватели позовут милицию) покажет, что да, несколько дней назад (аккурат перед похищением) в городе объявились двое чужаков – один патлатый, бородатый и здоровенный («ражий детина, ей-богу ражий…»), другой – тощий и «в капюшоне, морду прячет». И эти два господина как раз интересовались иконами. И что они до сих пор где-то здесь, но на глаза стараются не попадаться. *При подъёме обыватели расскажут, что «в лесах что-то странное», кум сестры приятеля собутыльника одного из опрашиваемых видел в лесу странную тварь – «с виду вроде как человек, и одёжа человечья – а вместо рожи – харя зверья!», а сам обыватель вчера видел в лесу труп огромного волка, словно сваренного изнутри.*

Надо искать этих двух чужаков. Опрос нескольких торговок на рынке при успехе Убеждения или Провокации подскажет, что пару часов назад ражий здоровяк покупал на рынке рыбу и всякую прочую снедь. Успех – что этот тип явно был чем-то очень доволен. Потом этот господин отправился куда-то в окрестные леса.

И. Билибин. Сказочный лес на закате

В окрестных лесах успех Внимания или Выслеживания (штраф -1) выведет партию на поляну близ опушки леса. На поляне стоит шалаш, горит костёр, невдалеке от оного – поваленное бревно, на котором сидит здоровый патлатый детина в заношенном малахае (рядом с типом – огромная дубина) и жарит над огнём на прутике рыбу, рядом с ним – кувшин с пивом и тряпица, на которой разложены огурцы, лук и краюшка хлеба. За его спиной – телега (лошади не видать), чем-то груженая (груз закрыт рогожей, однако успех Внимания покажет, что от телеги очень сильно пахнет ладаном).

Памятуя просьбу протоиерея, вора надо взять живьём. Обнаружив партию, он сразу же схватится за дубину, его нужно обезоружить, оглушить и связать. Телега же окажется битком набитой разнообразными иконами. При попытке допроса здоровяк (Изя Шниффельсон-Яйский) будет всё отрицать – дескать, в собор не входил, и вообще он еврей (оттого и сторонился местных, боялся, что местные будут бить – в Невьянске хватает антисемитов). А иконы – вообще не оттуда. Этого субчика вместе с телегой нужно доставить к собору.

Лошадь обнаружится тут же в лесу – распряжённая, она паслась подальше от костра (Изя не умеет нормально обращаться с лошадьми). Однако, когда партия доставит Изю и иконы к церковным иерархам – отец Виссарион велит «выдрать дурака вожжами, да и гнать вон из города», а «иконы» - порубить на растопку. Ибо всё содержимое телеги – вовсе не каноничные невьянские иконы, а грубая и дешёвая подделка! ***Изя и его подельник в данном случае действительно не при чём – к похищению иконы они не причастны – памятка ведущему.***

Надо искать настоящего похитителя. Подсказку может дать тот самый обыватель, чей знакомец видел в лесах странную тварь. Также при успехе Убеждения, Запугивания или Провокации (либо за 1 золотой) подсказку может дать Изя – пару ночей назад они с приятелем, находясь в шалаше, слышали в лесу какие-то странные звуки и крики, и даже видели вспышки пламени. Партии предстоит продолжать поиски по лесам.

В лесу, если идти в направлении, указанном Изей успех Выживания (либо Выслеживания или Внимания, но со штрафом -2) в паре часов пути на запад от города можно обнаружить разорённый лагерь красных – сожжённые палатки, опалённая трава и обгоревшие деревья... Среди всего этого великолепия – трупы двух собакообразных зооантропов и некробионта, при некробионте – не подлежащий ремонту оплавленный флуктуатор, рядом с зооантропами – обломки сабель. Учитывая, что зооантропы в УрНР не в чести – можно сделать вывод, что трупы принадлежат гостям из Советской России. Успех Внимания/Выслеживания (штраф -1) поможет обнаружить в десяти метрах от лагеря вытоптанный в жухлой осенней траве след, ведущий вглубь леса.

Если идти по следу – то к ночи партия подойдёт к покосившейся избушке, тем не менее – обитаемой (в окне горит свет, дымит выпущенная в стену труба буржуйки). Однако когда партия приблизится к этому домику – на героев нападут три мары, до того прячущиеся в тенях.

Если партия выживет и уничтожит чудовищ – в избушке предстоит бой с Пламенником (см. книгу правил Красной Земли стр. 202, аспект сил Фарта – Огонь). Это опасный и сильный противник, ведущему рекомендуется максимально усилить этого господина. Если партия сможет-таки его одолеть – похищенная икона обнаружится в подвале, завёрнутая в промасленную ветошь.

За возвращение реликвии святые отцы щедро вознаградят партию – помимо провианта и иных потребных средств (лекарства, походное снаряжение отличного качества и прочее – на усмотрение ведущего) отец Виссарион отдаст партии в дар странное украшение – древний перстень – печатку с крестом, выполненный из железа. Это перстень Стефана Пермского (+1 к проверкам Оккультизма, +2 к Убеждению и Запугиванию, герой-мистик мистик получает силу «Изгнание», срабатывающую с преимуществом +2).

Никола Топор

«Малою кровью - можно.
Я кинул бы камень - не хватит камней.
Никола Топор никого не жалел,
И ты - никого не жалей!»
А. Бывалый, пролетарский поэт

Условия: Красное Движение. Членство хотя бы одного участника группы в спецорганизациях – КомКон, УрНИИ БАЯН.

Уральский научно-исследовательский институт биоэнергетики, аномальных явлений и ноосферы (УрНИИ БАЯН) изучает доселе неизведанные и неизученные аспекты бытия и грани мироздания. Сотрудники этого института работают в таких сферах, которые непредставимы даже для гениев Новой Науки, великих оккультистов или древних колдунов. Ходят слухи, что специалисты этого института проникли в аж саму суть пространственно-временного континуума, доказав относительность одновременности и открыв возможность "искривления Времени".

На самом деле это не слухи, а вполне себе реальность. Учёными – хрононавтами (именуемыми на институтском сленге «хрониками») было установлено, что примерно через 70 лет Красное Движение будет уничтожено. Уничтожено неким Ельциным Б.Н. И чтобы этого не произошло – необходимо устранить его будущего отца – Николая Игнатьевича Ельцина, пока он ещё молод (ему всего 14) и не успел дать потомства. Именно для этих целей партию и отправляют в посёлок Талицу, для поиска и устранения Кольки…

В Талицу, вернее, на станцию Поклёвскую, партия прибудет вечером. На поезде. Переночевать можно остановиться в трактире, там же можно при успехе Убеждения или Запугивания получить информацию о Кольке (оный работает на Талицком винокуренном заводе, что в семи верстах от тракта, при подъёме выяснится, что Колька «порой на большаке шалит», и имеет кличку Никола Топор – за умелое владение этим оружием).

На следующий день можно отправиться на завод, пособирать информацию. Работники завода настроены настороженно, при разговоре о Кольке – отправят героев к управляющему.

Управляющий расскажет героям, что Колька был неделю назад уволен – за пьянство и воровство алкоголя. При успехе Убеждения, Запугивания или Провокации расскажет, что Колька родом из деревни Бутка, что в четырёх часах езды к югу от Талицы, а при подъёме – что Ельцин происходит из кулацкой семьи. В конце 1917 года его семья была раскулачена большевиками, отчего Колька обозлился на всех Красных, ненавидит их, и стремится уничтожить. А также то, что буквально позавчера о Кольке справлялись какие-то люди, представившиеся тюменскими милиционерами, что странно – ибо были в штатском…

Тем не менее, надо ехать в Бутку. В деревне нужно опросить местных жителей. Успех Убеждения или Запугивания покажет, что Колька уже третий день прячется в лесах – по слухам, порубил кого-то, а при подъёме – что его, во-первых в селе не любят за пьянство и злобный, бешеный нрав («подпалил он по злобе сарай вдовы Матрёны, благо потушили вовремя. Ну, поймали его наши мужики, побили, а потом спрашивают – зачем, мол, это сделал? А он в ответ: «Ну, вот такая вот загогулина, понимаешь…»), а во-вторых – буквально вчера его искали какие-то милиционеры из Тюмени, правда, в штатском. Зачем искали – не сказали, якобы «тайна следствия».

Г. Торозян Леший

В лесу героям предстоит столкнуться с коварством местного лешего. Сначала он будет пытаться заплутать партию (проверка Выживания против Характера лешего), затем попытается заморочить героев иллюзиями, дабы заманить их в топкое болото (проверка Внимания, штраф -2), и, наконец, натравит на персонажей десяток упырей.

Если герои справятся и с упырями – недовольный Хозяйчик явится к ним лично вместе со свитой из сошек (по 2 на каждого члена партии) и потребует убираться вон из его владений. А Колька, по словам лешего, под его защитой. С лешим и его свитой придётся драться, либо, если у партии есть алкоголь – можно попробовать его задобрить. При наличии выпивки и при успехе Убеждения (штраф -2 за изначальную враждебность лешего) тот махнёт рукой и откажется от покровительства Кольке («да забирайте этого забулдыгу, всё равно у него водки больше нету!»), и даже укажет местонахождение охотничьего зимовья, где тот обретается.

Если герои успешно дошли до указанной заимки (успех Выживания или Выслеживания) – то у самого её порога попадут в засаду! Четверо типов в штатском откроют по героям огонь из браунингов. Придётся от них отбиваться. Если партия победит их и выживет – то при обыске тел обнаружатся документы этих господ. Оные – белогвардейцы из «внутренних войск» Государства Российского (проще говоря – колчаковские каратели), и, похоже, они и маскировались под тюменских милиционеров (у одного из них – фальшивое милицейское удостоверение хорошего качества). Если кто-то из Белых останется в живых, то при успехе допроса (Убеждение, Провокация или Запугивание против Характера белогвардейца) выяснится, что их послали специально для поиска и эвакуации Ельцина в Государство Российское, хотя зачем Верховному Правителю этот алкаш – они сами не понимают…

Сам Колька до начала боя благополучно спал в избушке, но как только началась стрельба – тихо сбежал через лаз в погребе. Обнаружить его поможет успех Выживания/Внимания со штрафом -2. Так просто Никола Топор не сдастся – сперва будет стрелять по героям из нагана, а потом – схватится за топор…

После того, как Колька будет ликвидирован – можно отправляться в Екатеринбург и докладывать руководству о выполнении задания. На этом приключение считается оконченным.

Параметры Николы – см. стр. 178 основных Правил Красной Земли, типаж «Громила». Каратели – стр. 176, типаж «Белогвардеец». Леший – Хозяйчик, стр. 199. Все они являются «дикими картами» - памятка ведущему.

Также возможно и прохождение данного приключения за представителей иных Движений. В этом случае Кольку наоборот, нужно спасти и эвакуировать из УрНР, а вместо белогвардейцев врагами партии будут чекисты (см. стр. 175 основных Правил Красной Земли), всё остальное, в том числе эпизод с лешим, остаётся почти без изменений – памятка ведущему.

Последняя принцесса

Условия: Движение – Белое или Красное. Ранг – «Закалённый» и выше.

Слухи о «чудесно спасшейся» цесаревне Анастасии ходят чуть ли не по всей территории Красной Земли. Принцесса нужна многим. Белым, например – как средство агитации, живой символ, способный сплотить вокруг себя идейных противников, воодушевить верных Белому Делу, склонить к правильному выбору колеблющихся… Как ни странно, но для тех же целей Анастасия нужна Красным – правильная психологическая обработка обеспечит переход цесаревны в лагерь сторонников народной власти, что поспособствует и расколу среди Белых, и укреплению авторитета Красных среди масс малообразованного, до сих пор живущего по старым правилам народа. Чёрным она нужна для совсем иных целей, никак не совместимых с жизнью Анастасии – её смерть поможет Ермакову закончить начатое в подвалах Ипатьевского дома и ввергнуть Урал в иномировой Хаос. Башкиры просто принесут её в жертву на одном из степных алтарей. А атаман Зелёный жаждет принцессу для иных целей, далёких как от политики, так и от мистики...

Героям предстоит отыскать Анастасию и доставить либо руководству УрНР (Красные), либо в Омск (Белые). Поиски предстоит начать с Невьянска – по слухам, именно в «православной столице» Урала теряется след цесаревны…

В Невьянске партия может заселиться в гостиницу (бывший особняк купца Селянкина), а потом начинать поиски, либо может приступить к розыску сразу же по прибытии. В городе есть несколько локаций, с которых можно начать поиски:

-*Спасо-Преображенский собор.* Главный храм Невьянска и всего Урала, подворье собора – резиденция митрополита Серафима. Собор является Белым Местом Силы второго уровня (герои – Белые могут отстоять службу и получить благословение места (+1 к Защите на неделю, +2 к проверкам Оккультизма на неделю), служители культа крайне настороженно отнесутся к персонажам – Красным (штраф -2 на проверки Убеждения, Запугивания и Провокации), но при этом – вполне лояльно к Белым (преимущество +1 на проверки Убеждения). Персонажей – Белых священники собора могут попросить о помощи *(если герои согласятся – запустится приключение «Уворованная благодать», если оное будет успешно пройдено – героев допустят до митрополита, который в награду откроет месторасположение цесаревны, указав на Курган – памятка ведущему)*, если герои откажутся – то даже к Белым персонажам церковники будут относится насторожено (преимущество аннулируется, вместо него – штраф -2). Если несмотря ни на что проверки Убеждения, Запугивания или Провокации (против Характера или Смекалки священников) будут успешны – протоиерей собора Виссарион расскажет, что эти слухи небезосновательны – принцесса и впрямь чудесно спаслась, но «тёмные силы» продолжают за ней охотиться, однако где искать Анастасию ни он, ни другие священники не знают (а к митрополиту партию не допустят, пока не пройдено приключение «Уворованная благодать»). При подъёме же герои узнают, что два года назад в Невьянск пришёл с покаянием один из непосредственных участников расстрела семьи Романовых. Видимо, в наказание за грех цареубийства, этот член расстрельной команды был наказан чахоткой. Раскаявшись в злодеяниях, он порвал с преступным прошлым и ныне трудится на сталелитейном заводе кочегаром, возможно, именно этот человек сможет пролить свет на историю Анастасии…

Виктор Нетребин

-*Невьянский сталелитейный завод.* Завод является Красным Местом Силы второго уровня (герои – Красные могут остаться на проводимую в актовом зале лекцию о Николе Тесле и получить благословение места (+1 к Ремонту на неделю, +2 к проверкам Новой Науки на неделю), работники завода крайне настороженно отнесутся к персонажам – Белым (штраф -2 на проверки Убеждения, Запугивания и Провокации), но при этом – вполне лояльно к Красным (преимущество +1 на проверки Убеждения). При успехе Убеждения, Запугивания или Провокации (против Характера или Смекалки рабочих) партия узнает, что на заводе до недавнего времени работал кочегаром некий Виктор Нетребин, бежавший из Екатеринбурга ещё в 1918-м году. Гражданин Нетребин жил в рабочем общежитии, вёл тихую, размеренную жизнь, был верующим и часто ходил в церкви, отмаливая какой-то грех, болел чахоткой, от которой и скончался в начале лета этого года. При подъёме- что исповедовал Нетребина отец Власий, священник Троицкой церкви.

-*Торговая площадь.* Здесь герои могут не только приобрести припасов в дорогу, но и порасспрашивать обывателей. *Опрос имеет смысл лишь в том случае, если были получены сведения на заводе и/или в соборе – иначе обыватели просто не поймут, чего от них хочет партия – памятка ведущему*. При успехе Убеждения, Провокации или Запугивания против Характера или Смекалки обывателей, партия получит сведения о местонахождении дома отца Власия и/или рабочего общежития, где жил Нетребин, при подъёме – что отец Власий стар, и почти не покидает своего дома, а Нетребин, по словам его соседей по общежитию вёл дневник (судя по частым покупкам чернил и тетрадей, о чём поведает один из торговцев – это правда), где что-то записывал, однако после смерти сего гражданина этот дневник так и не был найден.

Если партия отправится в общежитие – за 1 золотой (либо, если персонажи принадлежат к спецорганизациям, правоохранительным органамУрНР, или являются должностными лицами с соответствующими полномочиями – по предъявлении удостоверения) комендант пропустит героев в комнату, принадлежавшую Нетребину. Там с лета живёт другой работяга, но в данный момент оный на смене, а запасной ключ у коменданта имеется. При успехе внимания или выслеживания можно отыскать спрятанный под половицей дневник. Успех анализа текста либо внимания при вычитке дневника покажет следующее: на следующую ночь после расстрела царской семьи Юровский попытался руками чекистов ликвидировать всех непосредственных исполнителей, одним из которых являлся Нетребин. Спастись удалось только ему – и Ермакову. Нетребин прятался по лесам и заимкам, а вскоре подхватил туберкулёз, что, по его мнению, явно было знаком свыше. Болезнь способствовала раскаянию, придя в Невьянск он отрёкся от былых заблуждений. Про принцессу известно то, что Ермаков в ту ночь её ранил, она потеряла сознания, оттого и была сочтена погибшей. В процессе транспортировки тел к месту погребения, она пришла в себя и незаметно сбежала. А Ермаков, опасаясь гнева Юровского, не стал докладывать своему патрону об этом инциденте (подъём Внимания или Анализа текста – Анастасия не просто выжила, но и обрела мистический дар к исцелению, она неузнанной путешествует по всему Уралу и исцеляет страждущих).

Если партия отправится к отцу Власию – то обнаружит, что дверь заперта изнутри на «английский» замок. Успех Взлома или Силы (штраф -1) поможет открыть дверь. Но, как только герои попадут внутрь – на них набросятся агрессивно настроенные Сияние и две эскапы. Если партия их одолеет – в одной из комнат в кровати обнаружится седой дряхлый старик – собственно, отец Власий. К героям он изначально недоверчив (штраф -1 к Убеждению), запугивать его бесполезно – он очень стар, тяжело болен, и уже не боится ни смерти, ни боли. Однако, если хоть одному из героев - мистиков доступна сила «Исцеление» в той или иной форме - его страдания можно будет облегчить, что аннулирует штраф и даст преимущество +2 к Убеждению. И при успехе оного отец Власий не просто расскажет об исповеди Нетребина – ему известно и то, что совсем недавно из Кургана пришла весть, что по окрестностям этого города бродит блаженная дева, исцеляющая страждущих. По мнению священника, это и есть Анастасия.

-Железнодорожная станция. На одном из путей под парами стоит бронепоезд белочехов из Нове Табора. В хвосте эшелона – несколько грузовых вагонов. На перроне курят несколько чешских офицеров, отношение коих к партии при попытке диалога будет подозрительным (штраф -1 к Убеждению, при попытке Запугивания – реагируют агрессивно, стреляя по героям из пистолетов, пулемётчики бронепоезда с радостью присоединятся к развлечению своих командиров). Можно либо попытаться раскрутить их на откровения (Убеждение), либо, если кто-то из партии владеет чешским – подслушать их разговоры (Внимание или Анализ текста). При успехе выяснится, что бронепоезд как раз отправляется в Курган за продовольствием (в Государстве Российском хлеб и прочий провиант стоят в разы дешевле, чем в УрНР, для того и грузовые вагоны), а подъём – что где-то в тех краях, по слухам, кочует банда атамана Зелёного.

Добраться в Курган на бронепоезде вместе с белочехами героям – Белым было бы идеально (Красных табориты не пустят на борт ни при каких обстоятельствах), можно попытаться договориться с офицерами о совместной поездке (Убеждение против Характера таборитов, если герои сами принадлежат к Чехословацкому Легиону, их возьмут на бронепоезд без проблем). Героям – Красным придётся сначала вернуться в Екатеринбург и доложить об успехах вышестоящему начальству, после чего добираться в Курган на спецбронепоезде через Челябинск и остальные территории, охваченные Идель-Урал.

Путь до Челябинска займёт чуть больше суток. Бронепоезд, помимо локомотива, броневагона, оборудованного восемью пулемётами и 47-мм орудием и платформы с крупнокалиберным 105-мм орудием, состоит из трёх пассажирских бронированных вагонов, платформы с готовыми рельсово-шпальными блоками и рельсоукладочного крана. На подступах к Челябинску на поезд нападёт огромная (три сотни верховых) толпа башкиров, вооруженных винтовками, саблями и гранатами. Собственно, гранаты – это единственное их вооружение, которое может причинить урон бронепоезду – однако в отдалении, вне зоны поражения 76-мм орудия, находится ставка шаманов, которые воздействуют на экипаж посредством разнообразных Сил (Ужас, Слепота, Путы, Замедление) и призывают самую разнообразную нечисть (вихри, сполохи, болотные огоньки, сошки), натравливая оную на бронепоезд.

Пути на въезде в Челябинск – разобраны. Бронепоезд останавливается. Комендант призывает партию к себе, и говорит, что нужно во что бы то ни стало нейтрализовать шаманов, а с остальными справятся орудийные и пулемётные расчёты. Пока башкиры наглеют – бронепоезд здесь не пройдёт, ремонтная команда просто не сможет покинуть вагоны. В днище броневагона есть люк, через который герои и покинут состав. Перед выходом комендант выдаст им «неконвенционное» оружие из личных тайных запасов – три ипритовых гранаты…

Благополучно покинуть состав и добраться до шаманов поможет успех Маскировки/Военного дела (диверсант) с штрафом -1 или Сила «невидимость». С тремя шаманами – пятеро охранников. У шаманов есть способность «увидеть/скрыть сверхъестественное» (проверка мистического навыка героев против Колдовства шаманов), а их охранники, вооруженные «мосинками» и маузерами, очень внимательны (проверка Маскировки против Внимания башкиров). Идеальный способ расправится сразу со всеми врагами – подобравшись с подветренной стороны на расстояние броска, закидать становище газовыми гранатами, после чего – бежать к поезду. Гибель шаманов мгновенно изгонит нечисть и деморализует башкиров, залпы орудий довершат разгром орды (герои получают очко повышения).

Вскоре путь будет восстановлен, бронепоезд поедет дальше. До самого Кургана, куда он прибудет к вечеру, никаких происшествий не произойдёт.

В Кургане (на башнях и шпилях этого города развевается штандарт Государства Российского, что символизирует) бронепоезд встанет на один из запасных путей у вокзала. Комендант отправится с докладом к местному армейскому начальству, экипаж – останется на борту состава, а партии предстоит заняться поисками. В городе есть несколько небезынтересных локаций, а именно:

- *торговая площадь.* Торговля уже подходит к концу, часть лавок и лотков уже не работают, остальные – обслуживают последних покупателей и готовятся к закрытию. Успех Уличного чутья или Внимания (оба навыка – штраф -1) поможет обнаружить на задворках рынка ларёк по заточке режущих инструментов. На самом деле этот ларёк – прикрытие для местных бандитов, промышляющих в том числе и контрабандой. Их трое, вооружены финками и наганами, партию они встретят агрессивно. С ними можно вступить в схватку (тогда трофеями героев станут не только пистолеты, но и пара изумрудов, что обнаружатся в кармане главаря), а можно спросить насчёт информации о принцессе. При успехе Убеждения/Запугивания/Провокации бандиты отправят героев в питейное заведение, а при подъёме (или за 100 золотых) расскажут про «святое место» - урочище Горелый Михаль, что севернее Кургана…

- *кафедральный собор.* Там в данный момент идёт вечерня. По окончанию службы можно опросить священников насчёт Анастасии. При успехе Убеждения герои узнают, что в окрестностях и впрямь бродит блаженная дева, исцеляющая страждущих, что пару недель назад её видели в городе. Что несколько дней назад ей интересовались колчаковцы – но не нашли её.

- *питейное заведение «Пивной Подвал Смолиных».* Там собралось множество разномастной публики, среди которой выделяются три небольших компании, сидящих в разных углах. Одна – четверо мужчин и женщина в странных одеяниях, расшитых псевдославянскими узорами (сектанты – «бахеевцы»). Другая – трое офицеров – колчаковцев (успех Уличного чутья, Классического образования или Военного дела покажет, что эти офицеры – из Внутренних Войск Государства Российского, иначе говоря – каратели). Третья – шумные молодые господа и дамы, по виду – явно декаденты. Первые две компании на контакт не пойдут (но подслушать их разговоры можно и нужно), третья с удовольствием примет героев в своё лоно (если те предварительно угостят их пивом), эти господа празднуют открытие какой-то выставки (в данный час уже закрытой до утра), и могут рассказать героям про «Храм Стрекозы», специализирующийся на теме «музыкального ирреализма», и вовсю орудующий в Екатеринбурге. О том, что много талантливых музыкантов уже «перешли с Красной стороны музыки на Чёрную». О принцессе никто из них не слышал, и вообще считают историю с Анастасией красивой сказочкой.

Если подслушать разговор странно одетых личностей – то при успехе Внимания/Анализа текста партия узнает, что нынешней ночью на кладбище города должен состояться какой-то таинственный обряд, в результате которого должен пробудиться какой-то Спящий. Что эти личности должны будут за час до полуночи сорваться отсюда и бегом бежать, чтобы успеть к обряду. Женщине страшно – она с такими потусторонними вещами ещё не сталкивалась, мужчины наперебой её успокаивают.

А подслушивание разговора офицеров (успех Внимания/Анализа текста) покажет, что эти господа прибыли в Курган как раз за принцессой, которую хотят доставить в Омск, Колчаку. В ходе их разговоров в трактир войдёт

ещё один колчаковец, что-то скажет про «нашёл!» и урочище Горелый Михаль. После чего офицеры все вместе покинут заведение.

- *кладбище близ Степного проезда.* Если герои подслушали сектантов, и решили вмешаться – то около полуночи там объявится толпа странно одетых личностей – 12 человек. Хороводом бродя средь могил, они читают литания на непонятном языке. Внезапно посреди кладбища земля дрогнет, вспучится горбом – и из недр явится огромная омерзительная тварь, больше всего похожая на гигантского червя. И оная склонится перед главарём сектантов – похоже, это и есть тот самый Спящий (на самом деле – гигантский червь, мутант-трупоед). Сектанты хотят натравить тварь на город, нужно им помешать. Вождь сектантов – колдун, остальные вооружены ножами, наганами и охотничьими ружьями. Если герои разделаются с ними и с червём, и допросят хотя бы одного сектанта – то узнают, что Курган – лишь часть их великого плана, что в глубинах Урала спит Великий Полоз, коего сектанты хотят разбудить, чтобы он очистил Урал от «красной плесени и белого гноя». И что очень скоро проснётся и Полоз. Эту важную информацию тоже необходимо донести руководству.

Если персонажи-Белые прибыли из Государства Российского по распоряжению Верховного Правителя и успешно подслушали разговор белогвардейцев – с этими господами можно будет легко договориться о совместных действиях (Убеждение с преимуществом +2), в иных случаях (например, если партия отправлена из Новоросии, Северной России или из Нове Табора) между ними может возникнуть спор о том, что делать с принцессой. Ведущий может «потянуть» героев за Отпечатки для того, чтобы следовать первоначальному плану доставки Анастасии к отправившему их командованию, или хотя бы отправится в Горелый Михаль заодно с колчаковцами. Если же «потянуть» не удастся, и персонажи во что бы то ни стало пожелают не вмешиваться – игра будет считаться проигранной, ибо цесаревна достанется Колчаку. Для Красной партии колчаковцы – враги в любом случае, даже если их как-то удастся использовать при спасении принцессы – потом их нужно будет уничтожить.

Урочище Горелый Михаль

Партия отправляется в урочище Горелый Михаль. Доберутся туда герои лишь поздно вечером – как раз успев застать бой между четырьмя белогвардейцами с одной стороны – и пятью волкодлаками при поддержке двух колдунов с другой. Перевес не в пользу белогвардейцев, к тому моменту, как партия вмешается в бой, из них один будет ранен, один убит (за каждого спасённого колчаковца Белая партия после боя получит дополнительное очко повышения). У колчаковцев есть серебряные пули, но волкодлаков много, и они слишком ловкие. Одного из колдунов лучше не добивать, а оставить для допроса.

В глубине урочища, недалеко от водопада и старого мола – избушка. После боя с волкодлаками оттуда послышится женский вопль, нужно бежать туда. Дверь в избушку распахнута, на пороге труп волкодлака (грудь вскрыта когтями какой-то твари), а внутри – два мутных типа надевают наручники на юную деву, худую и измождённую, завидя партию – тут же принимают свой истинный жуткий облик (дева, увидев такое перевоплощение, теряет сознание). Доппельгангеры! Они набросятся на партию (оба – «дикие карты»), получив третье ранение – попытаются убить девушку, нельзя позволить им этого сделать.

После победы над тварями следует привести в чувство барышню. Если это удаётся – она всё равно остаётся в состоянии шока – похоже, от ужаса бедняжка повредилась рассудком. Несомненно, это цесаревна Анастасия – но как с ней быть? Впрочем, дело партии – доставить деву пред очи начальства, пусть оно с ней разбирается…

Если обыскать тела павших белогвардейцев – можно найти два десятка серебряных пуль, если партия – Белая, и выживет хотя бы один колчаковец – то же количество патронов он в благодарность передаст героям.

Допрос колдуна покажет, что они и волкодлаки были посланы для поимки принцессы атаманом Зелёным. Однако то, что двое из их компании оказались доппельгангерами, стало для него неприятной неожиданностью. По словам колдуна, те люди, чей облик приняли полиморфы, были неоднократно проверенными в различных делах людьми, верными Зелёному. Похоже, доппельгангеры загодя разделались с людьми атамана и приняли их облик. На вопрос же об атамане Зелёном колдун скажет, что он собирает вокруг себя всю окрестную лесную и горную нечисть, неподвластную башкирам – волкодлаков, леших и прочих. В его команде есть даже «дивьи люди», которые, однако, не попадаются на глаза остальной банде. Сам Зелёный, однако, является человеком и его ближайшее окружение – тоже. Ныне атаман находится где-то в горах северо-западнее Нижнего Тагила. Больше ничего интересного колдун не скажет.

Обратный путь пройдёт без происшествий. Если партия – Белая, и отправлена Колчаком – приключение закончится тут же, в Кургане. Анастасия будет доставлена в Омск, где её психическим и физическим состоянием займутся лучшие медики и маги Сидерического Синклита. Если партия Красная – то Анастасию будут лечить уже в Перми (если герои отправлены КомКоном) или Екатеринбурге. На этом приключение закончено.

«Последняя принцесса» (альтернативный вариант)

Условия: Движение – Чёрное или Зелёное. Ранг – «Закалённый» и выше.

Цесаревна Анастасия, единственная выжившая представительница августейшего семейства – жива! И это – большое упущение! Её линия жизни должна прерваться во имя великой цели! Для Чёрных, эмиссаров Юровского (местный глава Ордена Мятежного Духа) или же Ермакова (иерарх Ордена Чёрного Пламени, бывший ученик, а ныне враг Юровского) её смерть станет завершением ритуала, начатого в ночь с 16 на 17 июля в подвале дома Ипатьева. С гибелью Анастасии машинерия Красных уже не сможет сдерживать мощь Разлома, и Екатеринбург станет преддверием Полей Хаоса, превратившись в аналог Петрограда Обречённого. А Идель-Урал её смерть подарит силу, непобедимость и запредельное могущество, не говоря уже о невиданном плодородии, что воцарится на землях южного Урала. «Бахеевцы» считают, что смерть Анастасии будет полезна Великому Полозу. И лишь атаману Зелёному она нужна живой и здоровой – ибо он давно имеет на неё виды…

Начинается приключение в Невьянске – по мнению верхушки организации, именно в этом городе, сплошь утыканном крестами, церквями и прочими молельнями, обрывается след цесаревны. В городе имеются несколько мест, в которых наверняка можно будет отыскать ответы на интересующие вопросы, а именно:

-*Спасо-Преображенский собор.* Главный храм Невьянска и всего Урала, подворье собора – резиденция митрополита Серафима. Собор является Белым Местом Силы, в котором, к тому же, имеются несколько реликвий, крайне остро реагирующих на представителей Чёрного Движения, а попы крайне враждебно настроены к Чёрным и Зелёным (штраф -2 на проверки Убеждения, Запугивания и Провокации), в случае чего – кликнут милицию. Лучший способ узнать нужную информацию – похитить одного из попов, и развязать ему язык с помощью пыток.

Похищать попа лучше ночью. Успех Выслеживания поможет отыскать подходящую кандидатуру, успех Внимания или Уличного чутья – выбрать момент, когда вокруг не окажется ни милиции, ни лишних свидетелей. Посредством проверки Драки против Выносливости попа его можно вырубить и оттащить подальше, желательно – в заранее подготовленное местечко, подальше от города (*в пределах Невьянска громкие крики святоши во время пытки привлекут 2d6милиционеров, вооружённых наганами, которые попытаются арестовать героев, а при сопротивлении – откроют огонь на поражение – памятка ведущему*). Успех пыток (проверка Силы или Смекалки против Характера и Выносливости священника) даст преимущество +2 к Убеждению, Провокации и Запугиванию. При успехе одного из этих навыков герои узнают, что два года назад в Невьянск пришёл с покаянием один из непосредственных участников расстрела семьи Романовых. Видимо, в наказание за грех цареубийства, этот член расстрельной команды был наказан чахоткой. Раскаявшись в злодеяниях, он порвал с преступным прошлым и ныне трудится на сталелитейном заводе кочегаром, возможно, именно этот человек сможет пролить свет на историю Анастасии…

Невьянский сталелитейный завод

-*Невьянский сталелитейный завод.* Завод является Красным Местом Силы, и наводнен ко всему прочему охранниками – некробионтами. В самых горячих цехах трудятся роботы, которые в случае каких-то противоправных действий, активировав систему распознавания «свой-чужой» (обмануть которую можно благодаря успеху Маскировки со штрафом -4), набросятся на партию. Работники завода крайне настороженно отнесутся к партии (штраф -2 на проверки Убеждения, Запугивания и Провокации). При успехе Убеждения, Запугивания или Провокации (против Характера или Смекалки рабочих) партия узнает, что на заводе до недавнего времени работал кочегаром некий Виктор Нетребин, бежавший из Екатеринбурга ещё в 1918-м году. Гражданин Нетребин жил в рабочем общежитии, вёл тихую, размеренную жизнь, был верующим и часто ходил в церкви, отмаливая какой-то грех, болел чахоткой, от которой и скончался в начале лета этого года. При подъёме- что исповедовал Нетребина отец Власий, священник Троицкой церкви.

-Торговая площадь. Здесь герои могут не только приобрести припасов в дорогу, но и порасспрашивать обывателей. ***Опрос имеет смысл лишь в том случае, если были получены сведения на заводе и/или в соборе – иначе обыватели просто не поймут, чего от них хочет партия – памятка ведущему.*** При успехе Убеждения, Провокации или Запугивания против Характера или Смекалки обывателей, партия получит сведения

о местонахождении дома отца Власия и/или рабочего общежития, где жил Нетребин, при подъёме – что отец Власий стар, и почти не покидает своего дома, а Нетребин, по словам его соседей по общежитию вёл дневник (судя по частым покупкам чернил и тетрадей, о чём поведает один из торговцев – это правда), где что-то записывал, однако после смерти сего гражданина этот дневник так и не был найден.

Если партия отправится в общежитие – за 1 золотой комендант пропустит героев в комнату, принадлежавшую Нетребину. Там с лета живёт другой работяга, но в данный момент он на смене, а запасной ключ у коменданта имеется. При успехе Внимания или Выслеживания можно отыскать спрятанный под половицей дневник. Успех Анализа текста либо Внимания при вычитке дневника покажет следующее: на следующую ночь после расстрела царской семьи Юровский попытался руками чекистов ликвидировать всех непосредственных исполнителей, одним из которых являлся Нетребин. Спастись удалось только ему – и Ермакову. Нетребин прятался по лесам и заимкам, а вскоре подхватил туберкулёз, что, по его мнению, явно было знаком свыше. Болезнь способствовала раскаянию, придя в Невьянск он отрёкся от былых заблуждений. Про принцессу известно то, что Ермаков в ту ночь её ранил, она потеряла сознания, оттого и была сочтена погибшей. В процессе транспортировки тел к месту погребения, она пришла в себя и незаметно сбежала. А Ермаков, опасаясь гнева Юровского, не стал докладывать своему патрону об этом инциденте. Впрочем, Чёрные персонажи, отправленные на поиски цесаревны Юровским или Ермаковым и без того знают эту информацию. (подъём Внимания или Анализа текста – Анастасия не просто выжила, но и обрела мистический дар к исцелению, она неузнанной путешествует по всему Уралу и исцеляет страждущих).

Если партия отправится к отцу Власию – то обнаружит, что дверь заперта изнутри на «английский» замок. Успех Взлома или Силы (штраф -1) поможет открыть дверь. Но, как только герои попадут внутрь – на них набросятся агрессивно настроенные Сияние и две эскапы. Если партия их одолеет – в одной из комнат в кровати обнаружится седой дряхлый старик – собственно, отец Власий. Именно он призвал Белую нечисть для защиты, придётся его пытать, ибо добровольно он ничего не скажет. Пытки помогут открыть факт, что по окрестностям Кургана бродит блаженная дева, исцеляющая страждущих. По мнению священника, это и есть Анастасия.

Надо в Курган. Путь от Невьянска до Кургана по трактам займёт неделю – через Екатеринбург, Каменск-Уральский, Далматово, Шадринск и Каргаполье. Гражданские поезда туда не ходят, а на чешский броневагенбург героев едва ли пустят. На въездах в Екатеринбург и Каменск-Уральский – КПП, на которых установлены пулемётные точки, и где дежурят бойцы Народной армии – на каждом 20 солдат (вооружены винтовками Мосина) плюс флуктуантроп (флуктуантроп – телепат, умеющий читать мысли, он мгновенно раскусит планы партии, если оная попадётся ему на глаза), враждебно настроенные к партии. Эти города лучше обойти стороной.

Можно пойти напрямую, по пересечённой местности в обход городов. В таком случае путь удлинится ещё на трое суток, а в начале каждых суток пути необходимо проводить проверку Выживания, провал – герои сбились с курса, дополнительный день пути.

Бросок d6 на события:

1.- гиломорфный милицейский дирижабль, атакующий партию огнём гиперболоидов;
2.- милицейский броневик – внедорожник с пулемётным вооружением либо 2d6 батыров Идель-Урал, враждебно настроенных;
3.- плохая погода - дождь, ветер, холод. Скорость замедляется вдвое, требуется проверка выносливости, провал - герои простывают;
4-5. - ничего не происходит, путь свободен;
6 .- мистические существа (3 беса или 1 волкодлак) дружественные к партии, при успехе Убеждения помогут героям.

Но, как бы партия не шла – в начале каждых суток - **бросок d6 на события в пути** *(после событий в Невьянске героев объявили особо опасными преступниками, подлежащими высшей мере наказания – памятка ведущему)*.

Партия прибудет в Курган ближе к вечеру. На башнях и флагштоках этого города развевается флаг Государства Российского, что символизирует. Город буквально кишит белогвардейцами, немало среди них и Бессмертных. При перемещении по городу – проверки Уличного чутья, успех поможет избежать ненужных встреч с беляками и их нежитью, а при провале партия натолкнётся на враждебно настроенный патруль 2d4 белогвардейца плюс Высший Бессмертный.

В городе есть пара мест, куда можно наведаться, а именно:

- *торговая площадь.* Торговля уже подходит к концу, часть лавок и лотков уже не работают, остальные – обслуживают последних покупателей и готовятся к закрытию. Успех Уличного чутья или Внимания (оба навыка – штраф -1) поможет обнаружить на задворках рынка ларёк по заточке режущих инструментов. На самом деле этот ларёк – прикрытие для местных бандитов, промышляющих в том числе и контрабандой. Их трое, вооружены финками и наганами, партию они встретят агрессивно. С ними можно вступить в схватку (тогда трофеями героев станут не только пистолеты, но и пара изумрудов, что обнаружатся в кармане главаря), а можно спросить насчёт информации о принцессе. При успехе Убеждения/Запугивания/Провокации бандиты отправят героев в питейное заведение, а при подъёме (или за 100 золотых) расскажут про «святое место» - урочище Горелый Михаль, что севернее Кургана…

- питейное заведение «Пивной Подвал Смолиных». Там собралось множество разномастной публики, среди

которой выделяются три небольших компании, сидящих в разных углах. Одна – четверо мужчин и женщина в странных одеяниях, расшитых псевдославянскими узорами (сектанты – «бахеевцы», Зелёный персонаж может их распознать, если же он сам является сектантом – успех Убеждения привлечёт их в качестве союзников). Другая – трое офицеров – колчаковцев (успех Уличного чутья, Классического образования или Военного дела покажет, что эти офицеры – из Внутренних Войск Государства Российского, иначе говоря – каратели). Третья – шумные молодые господа и дамы, по виду – явно декаденты. Первые две компании на контакт не пойдут (но подслушать их разговоры можно и нужно), третья с удовольствием примет героев в своё лоно (если те предварительно угостят их пивом), эти господа празднуют открытие какой-то выставки (в данный час уже закрытой до утра), и могут рассказать героям про «Храм Стрекозы», специализирующийся на теме «музыкального ирреализма», и вовсю орудующий в Екатеринбурге. О том, что много талантливых музыкантов уже «перешли с Красной стороны музыки на Чёрную». О принцессе никто из них не слышал, и вообще считают историю с Анастасией красивой сказочкой (если лидер партии – Чёрный, и сам является членом Храма Стрекозы или Ордена Мятежного Духа – можно при успехе Убеждения привлечь их к делу о принцессе как союзников).

Если подслушать разговор сектантов (собрату – «бахеевцу» они всё расскажут и так) – то при успехе Внимания/Анализа текста партия узнает, что нынешней ночью на кладбище города должен состояться какой-то таинственный обряд, в результате которого должен пробудиться какой-то Спящий. Что эти личности должны будут за час до полуночи сорваться отсюда и бегом бежать, чтобы успеть к обряду. Женщине страшно – она с такими потусторонними вещами ещё не сталкивалась, мужчины наперебой её успокаивают.

А подслушивание разговора офицеров (успех Внимания/Анализа текста) покажет, что эти господа прибыли в Курган как раз за принцессой, которую хотят доставить в Омск, Колчаку. В ходе их разговоров в трактир войдёт ещё один колчаковец, что-то скажет про «нашёл!» и урочище Горелый Михаль. После чего офицеры все вместе покинут заведение.

По следам белогвардейцев (успех Выслеживания, если этого навыка нет - то Внимания со штрафом -2) надо идти к урочищу. Тем временем наступит ночь, коей и воспользуются белогвардейцы, устроив засаду на преследователей (около тропы в зарослях у старого мола, близ водопада, обнаружить оную поможет успех Внимания/Выживания). У белогвардейцев – серебряные пули, одинаково хорошо действующие и на бесов с волкодлаками. Их лучше убить, допросить оных вряд ли получится (поединок воли раненые и пленённые белогвардейцы будут проводить с преимуществом +2), их оружие (полуавтоматический браунинг и сабля у каждого) и деньги (на общую сумму 1000 золотых) можно забрать себе…

По ту сторону речушки, близ рощи – избушка. В единственном окошке горит свет. Видимо, там и нужно искать принцессу. Но как только партия переберётся через речушку (она неглубокая, может утонуть лишь персонаж с изъяном «Коротышка») – на героев набросятся невесть откуда возникшие Сияния – по 2 на члена партии. Если в бою с ними партия выживет, и доберётся до избушки – то обнаружит, что дама, живущая здесь (что дама – понятно по женским одеждам и кое-каким мелким предметам быта) – сбежала во время боя с Сияниями.

Впрочем, далеко она уйти не могла. Если у партии есть союзник-волкодлак, или кто-то из персонажей умеет оборачиваться в волка – её можно будет легко и быстро найти по запаху. Если нет – необходим успех Выслеживания (или Внимания со штрафом -2). Если принцесса найдена – можно смело хватать её, связать или сковать наручниками, при желании даже изнасиловать (если только герои не отправлены атаманом Зелёным – ему принцесса нужна живой и невредимой, он потом насильников освежует) – и отправить к руководству – Юровскому или Ермакову если герои – Чёрные, Блоханову, Максудову или же Кощею – если Зелёные. Уж руководитель достойно вознаградит своих верных миньонов. А приключение на этом – закончено.

Беда с урожаем

Условия: навыки персонажей – Образование, Внимание. Желательно членство в спецорганизациях (КомКон, Горное Общество). Время года – осень.

Герои прибывают в деревню, расположенную на севере УрНР, в нескольких днях пути от Дедюхино. Жители деревни столкнулись с неурожаем и тем, что лес, рядом с которым они живут, стал им предельно враждебен - таким, что «дай-то Бог ноги оттуда унесть, особенно ближе к ночи». С чужаками в этой деревне говорят неохотно, прибывших из города и вовсе боятся, но за спасение деревни героям обещают награду - а может, расследование подобного рода инцидентов есть их прямая обязанность?

В декабре прошлого года в этой деревне появился новый священник. Старый преставился в ноябре и был очень непростым человеком, собравшим у себя оккультную библиотеку скромных размеров. Новый священник и сам оказался сведущ в оккультизме - но зашорен, самонадеян и фанатичен. Он попытался разжечь гнев поселян против местных ведьм, но это не вышло, и он в итоге остался почти без паствы. Прознав, что местные договариваются с Хозяйчиком ближайшего заболоченного леса, отдавая ему одного человека в год в обмен на помощь с охотой и урожаем, священник пришел в ярость - и за десять дней до происходящего, с помощью древней книги из библиотеки старого священника попытался изгнать Хозяйчика, но запорол ритуал, усилил мелкую нечисть и разозлил её.

Местный староста подозревает, что замешан священник - и даже готов отдать его на пропитание тому, что вышло из Хозяйчика - но сам боится идти в лес и не имеет полной уверенности в том, и поэтому с радостью подрядит на это дело команду героев. Но будучи поставлен перед выбором отдать чужака или остаться без поддержки Хозяйчика выберет первое.

Локации:

Деревня. Прибывшие в деревню герои Зелёного движения без всяких проверок ощутят неестественность, неправильность естественного порядка, вне зависимости от того, есть ли у них Мистический дар или нет. Всем остальным, чтобы почуять неладное, нужно применить силу «Увидеть/Скрыть сверхъестественное» - и тогда они увидят, что деревня фактически затянута зеленоватым туманом, стелющимся у самой земли. Единственное явное исключение - светящаяся тусклым белым светом церковь.

Любой крестьянин, которого спросят герои, будет избегать разговора и отсылать их к старосте. Впрочем, если герои пройдут проверку убеждения (штраф -1), то крестьянин рискнёт отправить их к местной ведьме, но предупредит, что та заперлась три дня как в избе и не выходит оттуда (см. соответствующую локацию).

Дом старосты. Приезжих староста встретит, и даже распорядится накормить. Персонажи с происхождением Крестьянин (или прошедшие успешную проверку смекалки) сообразят, что еда, которую им подали, даже по крестьянским меркам бедная и скудная; если герои знают о проблеме с урожаем, они смогут оценить её, иначе - смогут спросить старосту о причинах такой скудности (на что он пожалуется о неурожае, поразившем деревню, и о ставшем небезопасном лесу). Любые мистического толка вопросы староста будет виртуозно игнорировать - но пройдя проверку внимания герои заметят, насколько сильно он нервничает. При вопросе "в лоб" он отправит их напрямую к ведьме. На расспросы о проблемах с лесом он отправит к местному охотнику, и в любом случае - пообещает наскрести награду за решение проблемы.

Дом ведьмы. Рядом с домом деревенской ведьмы - неестественно тихо; не кудахчут куры, хотя курятник во дворе есть, не слышно людей в доме. Впрочем, пройдя проверку Внимания, герои заметят, что в доме кто-то всё-таки есть. И действительно - если постучать в дверь, её откроет симпатичная молодая женщина - местная ведьма, бледная как смерть и страшно истощённая. Ей срочно нужна помощь, неважно будет ли это лечение (штраф -2 за усталость ведьмы) или магическая сила «Поддержка». Если оказать ей помощь, ведьма будет крайне расположена к героям и бодра, иначе - упадёт в обморок в любой момент (***ведущий сам пусть выберет момент, когда это будет драматичнее***) и проспит 1d6 часов. Ведьма расскажет о том, что на деревню озлился леший - Хозяйчик местного леса, не пускает никого, и даже её саму, внутрь, отгоняет волками и огнями - и что, наверное, в этом как-то замешан священник, почти год как приехавший фанатик христианской веры. Она посоветует зайти к нему и попросит вернуться сюда ближе к вечеру - с тем, чтобы сообща решить проблему.

Дом охотника. В доме местного охотника, судя по звукам и запахам в округе, пьют горькую не первый день; на стук в дверь героев грязно обложат матом, но можно попытаться переубедить хозяина дома (Убеждение или Запугивание против Характера охотника) или просто вынести дверь проверкой Силы или магией. В любом случае, после этого охотник пойдёт на контакт и расскажет, что лес стал опаснее, что помимо обычных волков там завелись невиданные ранее совершенно жуткие твари, и в особенности - огоньки, затягивающие в трясину. Сам он откажется проводить игроков куда-либо в лес, но посоветует обратиться за советом к ведьме или священнику.

Церковь. Внутри будет только местный священник. Успех Внимания подскажет, что церковь, по всей видимости, не пользуется популярностью у сельчан, но на приезжих священник набросится едва ли не с объятьями - потому что местные селяне его крайне утомили. Он охотно расскажет о своём приезде сюда и тяготах несения креста в условиях глухого села, а при пройденной проверке Убеждения или упоминании мистической подоплёки происходящего - поделится своими измышлениями на тему того, что ведьма заключила союз с местным лешим, а все эти беды - от него, проклятой нечисти. И даже расскажет о своей неудачной попытке изгнать проклятого - на основании ритуала, вычитанного в книге прошлого священника. У него, впрочем, не получилось, и сила с тех пор в руки не идёт - но он спокойно отдаст книгу в руки героям, если те пообещают изгнать нечисть.

В. Гремитских Вечер

В книге содержится ритуал Изгнания, который доступен, впрочем, даже лишенным магического дара - а успех Анализа текста и знание латыни позволят найти ещё один ритуал, скрывающий чары первого от чужого взгляда – памятка ведущему.

Посетив священника, герои застанут целую "делегацию" селян у входа - а, подойдя к двери и пройдя проверку Внимательности - расслышат голоса ведьмы и старосты внутри. При подъёме, герои смогут подслушать кусочек диалога - староста предлагает отдать попа лешему, или "пускай эти приезжие с ним бодаются", ведьма говорит, что тут нужно думать, но мысль хорошая.

Разминувшись с выходящим старостой, герои снова смогут побеседовать с ведьмой - и она скажет, что за то время, пока они отсутствовали, нашла способ избавиться от напасти - нужно поговорить с Хозяйчиком и выполнить его просьбу. Она расскажет, что раньше он даже помогал селянам - за одного человека в год. Если поговорить с ней об Изгнании - она скажет, что это тоже возможный путь, но крестьяне уж очень привыкли к обильным урожаям, которые даровал им Хозяйчик, и что об этом лучше не говорить селянам. Она подчеркнёт, что леший может не удовлетвориться одной жертвой, но если договориться с ним - все выиграют больше, чем если изгнать его (и тем самым прекратить смерти).

Пройдя проверку Внимания перед выходом, герои могут увидеть, что у дома ведьмы собралась недобро настроенная толпа во главе с охотником. Они могут, при желании, избежать столкновения с ними, уйдя чёрным ходом. В любом случае, в лес идти имеет смысл только к вечеру.

Если герои решат ввязываться в столкновение, им предстоит социальный конфликт (см. соответствующие правила «Дневника Авантюриста») с охотником за внимание толпы (охотник призывает скрутить приезжих и сдать лешему как жертв). В случае победы героев, толпа разбредётся (а охотника могут даже поколотить), в случае поражения - если герои сразу же не убьют охотника или не пройдут проверку Запугивания (штраф -2), им предстоит драка с селянами (их вдвое больше, чем героев).

Лес. В лесу, по мере приближения к сердцу леса, где заседает Хозяйчик, героям предстоит пережить два столкновения (или пройти две проверки Маскировки, против сложностей 4 и 6)

Первое: болотные огоньки (по два на персонажа), волки (четыре твари), матёрый волк.

Второе: Волки (по 2 на персонажа), матёрые волки (количество игроков), Сошка.

В случае любого из столкновений, команда поднимает тревогу и им нужно будет дополнительно пройти проверки Выживания, чтобы не нарваться на стаю волков (2d6 волков и двое матёрых волков).

Э. Султанов Леший

Сердце леса. В сердце леса, на большом белом камне восседает Хозяйчик, ставший сильнее и опаснее, чем обычно бывает такая нечисть - и сидит он в сопровождении свиты (матёрые волки (количество игроков +2), сошки (количество игроков), волкодлаки (двое).

Тут у героев есть варианты: либо разговаривать с ним (если до того они сталкивались в боях с волчьей стаей, необходима проверка Убеждения, чтобы не влезть в драку с ходу), либо убивать его и свиту, а потом выполнять ритуал, либо изгонять его сразу же. При разговоре леший потребует книгу, где описан ритуал Изгнания, а заодно и попа, которого захочет съесть, в обмен на своё благорасположение. При драке с лешим и его свитой, если партия выживет, то после можно будет заняться Изгнанием без проблем.

При изгнании без боя:

- Ритуал Изгнания является Вызовом Судьбе против Классического Образования или оккультного навыка. На 5 бросках нужно набрать 6 успехов, каждый бросок - минута времени.

- Если перед ритуалом использовать силу «Увидеть/скрыть сверхъестественное» или ритуал Сокрытия (Вызов Судьбе, 4 успеха на 5 бросках), то противники обратят внимание на ритуалиста всего за три хода до конца ритуала (бой продлится до третьей инициативы ритуалиста, любой удар по ритуалисту потребует проверки Характера или сорвёт ритуал), если этого не делать - на ритуалиста отреагируют за шесть ходов до конца (те же правила).

После Изгнания вся свита Хозяйчика развеется по ветру, а всем героям нужно будет пройти проверку Страха - изгнание выглядит жутковато - и после этого отдельную проверку Выносливости (при провале они получат по два пункта Усталости)

Вернувшись из Сердца Леса в деревню, партия застанет попа, подбивающего толпу крестьян на то, чтобы сжечь ведьму, навлёкшую на них напасти и неурожай. Героям, если они хотят этого избежать, предстоит Социальный Конфликт уже со священником - впрочем, никто не мешает влезть в драку с ним и Селянами (их вдвое больше, чем героев). Если герои решили договариваться с Хозяйчиком, священник нужен им живым!

При любом исходе староста выделит игрокам награду: еды и фуража на три дня и по десять золотых рублей на человека. Впрочем, его можно убедить раскошелиться сильнее, пройдя с ним Торг (см. книгу правил Красной Земли), но больше тридцати рублей на персонажа он выдать просто не сможет. Если герои выбрали Изгнание, и не убили священника - он отдельно наградит их серебряной утварью, общей суммой на 300 золотых рублей. Если был выбран договор с лешим, его свита принесёт героям ещё на неделю еды и фуража.

Селяне:

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d10; харизма: 0; шаг: 5; защита: 5; стойкость: 8 (1);

Навыки*:* внимание d4, выживание d6+2, выслеживание d6+2, драка d6, запугивание d4, лазанье d4, стрельба d6.

Изъяны*:* неграмотность (крупный);

Черты*:* крепкое здоровье, егерь;

Снаряжение: обрез (1-3d6/2d10, 5/10/20, Обойма 2, Дробовик), топор (2d6), тулуп и треух (Броня +1).

♣ ***Ведьма («дикая карта»):***

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d4, выносливость d10; харизма: +2; шаг: 5; защита: 5; стойкость: 7;

Навыки: внимание d6, выживание d6, драка d4, запугивание d4, колдовство d10, лечение d8.

Изъяны: неграмотность (мелкий), слабак (мелкий)

Черты: мистический дар (Колдовство), пункты силы, Сила Земли-Матушки (наговор), травничество, привлекательность;

Колдовство: ПС 15, Силы: Друг Зверей, Исцеление, Ослепление, Превращение, Призыв духа, Рассеивание, Смерч;

Снаряжение: Нож (2d4).

♣ ***Староста («дикая карта»):***

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d10; харизма: 0; шаг: 5; защита: 5; стойкость: 7;

Навыки: внимание d6, выживание d4, драка d6, запугивание d4, маскировка d6, провокация d6, ремонт d4, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d8;

Изъяны: неграмотность (мелкий), неотёсанный (мелкий);

Черты: везение, Все свои (наговор), Звериное чутьё (наговор), запасливый, прирождённый торговец, Подмога Земли-Матушки (наговор), Сила Земли-Матушки (наговор);

Снаряжение: обрез (1-3d6, 5/10/20, Обойма 2, Дробовик), нож (d6 +d4)

Охотник («дикая карта»):

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8; харизма: 0; шаг: 5; защита: 6; стойкость: 7 (1);

Навыки: внимание d6, выживание d8, выслеживание d8, драка d6, убеждение d4, стрельба d8;

Изъяны: неграмотность (мелкий); дурной характер (мелкий);

Черты: храбрость, боевая закалка, твёрдая рука;

Вооружение: винтовка (2d8, 24/48/96, Обойма 8, ББ2), шашка (2d8), папаха (Броня 1).

♥ ***Священник («дикая карта»):***

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6; харизма: 0; Шаг: 5; защита: 4; стойкость: 5;

Навыки: внимание d4, драка d4, лечение d6, классическое образование d6, оккультизм d8, анализ текста d8+2, стрельба d4, убеждение d6;

Изъяны: не от мира сего (мелкий), слабак (мелкий);

Черты: Ангел-хранитель (молитва), иссушение духа, мистический дар (оккультизм), образование, пункты силы, священнослужитель;

Оккультизм: ПС 15; Силы: Исцеление, Свет/Тьма, Стрела, Призыв союзника, Усилить/Ослабить параметр.

Снаряжение: наперстный золотой крест с изумрудами (цена – 200 золотых).

«Железное дело»

Условия: Движение – Красное (как минимум у главы партии). Членство в спецорганизациях (КомКон, УрНИИ БАЯН, НКВД). Желательны навыки внимания, убеждения, маскировки.

Научный центр Уральского Университета создал новейшую разработку – робота, предназначенного для борьбы с уличной преступностью, в частности – с кражами. Этот робот может в считанные секунды распознать вора и нелетально пресечь его деятельность. К сожалению, буквально накануне этот самый робот был… украден. Средь бела дня, как раз в процессе последнего тестового задания, прямо на улицах Екатеринбурга. Задача партии – отыскать этого самого робота и вернуть его представителям власти.

Начать поиски лучше всего с перекрёстка Мамина-Сибиряка и Шевченко – именно эту точку робот патрулировал, когда связь с ним была потеряна. Начать можно с опроса свидетелей и поиска улик.

Харитоновский сад, ротонда

На перекрёстке, рядом с Харитоновским садом, есть киоск с мороженым. Продавщица при успехе убеждения (преимущество +1, ибо она искренне хочет помочь) расскажет, что в момент похищения отлучалась на обед, а при подъёме – что на обратном пути до работы её едва не сбил большой грузовик (в марках автомобилей она не разбирается), который на полном ходу гнал по улице Мамина-Сибиряка куда-то на север города.

Поиск улик осуществляется посредством осмотра места происшествия. Успех внимания (штраф -2) поможет обнаружить в траве близ ограды Харитоновской усадьбы окурок сигары (товар очень редкий, в Екатеринбурге его возможно достать лишь контрабандой), а подъём – лежащую на перекрёстке в дорожной пыли пуговицу с обшлага пиджака, судя по всему – дорогого (в Екатеринбурге такие, опять же, редкость). Отпечатков следов робота и похитителей обнаружить не удастся – всё давно затоптали.

Если партия решит опросить потенциальных свидетелей среди публики, прогуливающейся по Харитоновскому саду (преимущественно студентов и студенток Уральского университета) – при успехе убеждения (штраф -2) герои узнают, что где-то за полчаса до похищения робота в парке крутились три странных типа – двое в униформе дорожных рабочих, а один, судя по всему, главный в той компании – в шляпе, дорогом пиджаке, с сигарой (опрашиваемый примет его за прораба). При подъёме – что та троица очень быстро покинула парк, когда мимо ограды медленно проехал большой грузовик, побежала вслед за машиной. У партии есть по 2 попытки на каждого персонажа.

Если среди героев есть женщина, и притом одетая в штатское – её попытается обворовать мальчишка – карманник (проверка ловкости карманника (d8) против внимания персонажа, провал проверки внимания, означает, что карманник украл у героини все деньги, критический провал – украл ещё и оружие/магические предметы). Если же попытка карманника провалится – его можно попробовать изловить (встречная проверка ловкости персонажа против ловкости карманника). Если воришка был удачно пойман – его следует допросить (успех убеждения, запугивания либо провокации против характера (d4) карманника. Успех – карманник расскажет, что видел, как тип в шляпе и пиджаке «что-то сделал» с роботом, а потом, вместе с ещё двумя помощниками, одетыми как дорожные рабочие, загрузил робота в подъехавший грузовик. Подъём – что мальчишка опознал в главаре троицы некоего Зяму Рубинчика – «фартового», «подкозырка» из местной «братвы», что где-то в районе Уралмаша у них «хаза», где именно – мальчишка не знает.

Если герои сопоставят показания мороженщицы и свидетелей из Харитоновского сада – они, возможно, поймут, что робота как-то отключили, затем погрузили на грузовик и увезли по Мамина-Сибиряка куда-то на север. Следует пройти по этой улице до перекрёстка с Северной, за которым она и заканчивается – дальше пруды речки Мельковки, за которыми железнодорожная насыпь…

На перекрёстке улиц Северной, Свердлова и Верхотурского тракта дежурит постовой. Его можно спросить о грузовике. Тот расскажет, что видел большой грузовик, груженый «чем-то железным», свернувший на Верхотурский тракт. Постовой не обратил внимания ни на грузовик, ни на агрегат – потому как «тракт ведёт к заводу Уралмаш, а там как раз занимаются всякими механизмами». Зацепка! Надо ехать туда.

Рабочий посёлок завода Уралмаш расположен в нескольких километрах от города. Сам завод – режимный объект, очень строго охраняем, и туда, понятное дело, робота не повезут. Но рабочие могут что-то знать. На проходной у героев сначала затребуют документы, подтверждающие их полномочия. Потом к ним выйдет какой-то местный начальничек, который скажет, что цехов тут много, работы – тоже, посторонним на территории делать нечего, и лучше всего – дождаться окончания смены, и уже тогда опрашивать расходящихся по домам рабочих.

Смена заканчивается вечером. На опрос у партии по три попытки на персонажа. Все опрашиваемые в момент похищения, естественно, были на работе, и все они – честные люди, не имеющие с похитителями ничего общего – но, поскольку местные – что-то наверняка знают. И действительно – успех убеждения, запугивания или провокации (штраф -2, трудягам в этом посёлке ещё жить) раскроет сведения о заброшенной овощебазе, стоящей за перелеском чуть севернее заводского периметра, а подъём – что эту базу уже второй год кто-то обживает, и что рабочие и члены их семей туда даже и не суются – во избежание («чую там какую-то погань!», «не резон совать нос туда, куда собака хвост не совала» и т.п.).

К тому времени, как партия доберётся до искомой овощебазы, стемнеет. На землю опустятся сумерки. База выглядит запущенной – но не заброшенной. Высокий забор – цел и обтянут поверху колючей проволокой, на воротах – огромный замок, калитка – заперта изнутри. Из-за забора слышен лай больших собак (алабаи, параметры аналогичны матёрому волку из «Дневника Авантюриста», успех внимания покажет, что их там три).

Если партия свяжется с начальством и доложит о этой базе – задание будет провалено, ибо похитители её основательно заминировали как раз на всякий случай. Как только милицейские броневики появятся близ ворот этого объекта – складской ангар будет взорван, уничтожив и робота, и все улики – памятка ведущему.

Придётся проникать внутрь не привлекая внимания потенциальной охраны. Если у героев есть с собой какая-нибудь мясная еда, оной можно будет отвлечь собак. Мистик, владеющий силой «Друг зверей» может их зачаровать, а вооружённый флуктуатором новонаучник – ввести их в смятение. Если ничего этого нет – партии предстоит пройти проверку маскировки против внимания собак. За периметр следует проникать либо с помощью лазания (штраф -2 за колючую проволоку), либо вскрыв замок посредством взлома.

За забором – несколько небольших деревянных сараев, пустых и покосившихся, сортир, а также – большой складской ангар. На уровне второго этажа ангара – окошко, в котором горит свет. Успех внимательности (стандартный штраф за ухудшенную сумерками видимость) откроет партии лаз на чердак. Ворота ангара заперты изнутри.

Способов проникновения внутрь два – либо залезть на чердак (успех лазания, если этого навыка нет - успех внимания поможет обнаружить за одним из сараев приставную лестницу, с помощью которой можно забраться наверх), либо устроить засаду у сортира, ожидая, когда кто-то из обитателей базы захочет им воспользоваться. При втором варианте одержимого нуждой гражданина (его параметры, как и параметры обитателей ангара, аналогичны типажу «громила», стр. 178 книги Правил Красной Земли) надо тихо вырубить, иначе, едва завидев партию, он криком поднимет тревогу. В любом случае партия попадёт внутрь ангара.

Внутри – нагромождения каких-то массивных заколоченных ящиков, накрытых брезентом. Темно. У противоположной от входа стены лестница, ведущая в каморку на втором этаже. В каморке горит свет, слышны голоса (успех внимания покажет, что там играют в карты). Под лестницей – запертая железная дверь в подвал.

В каморке при свете электрической лампочки три типа сидят за столом, курят и играют в карты. Перед каждым – по заряженному нагану. Сидят они так, что со спины не зайти, зайдя в каморку персонаж окажется прямо перед ними. Едва завидев персонажей, они тут же схватят револьверы и начнут стрелять, убеждение на них не сработает. Лампочка висит так, что снаружи её нельзя сбить пулей. Лестница – деревянная и скрипучая, от скрипа троица тут же насторожится…

Хотя бы одного из этих бандитов желательно оставить в живых для допроса. Если это получится – партия получит дополнительное очко повышения, а кроме того герои при победе в поединке воли узнают, что похищение робота устроил некий Зяма Рубинчик – «фартовый», член «Чёрного Сговора», и что в подвале под замком сидит «умник», который намедни этим роботом занимался – против собственной воли (гопники его пытали, для лучшей сговорчивости). Ключ от подвала спрятан под тюфяком, что на лежанке в каморке.

Если никто из громил не выжил – в подвал предстоит проникать либо с помощью взлома (штраф-2), либо подорвав дверь гранатой (военное дело), либо обыскать каморку на предмет ключа (внимание). В дальнем от входа конце ангара в тесной клетушке заперт молодой роботехник – избитый и истощённый. Героев он поначалу испугается, будет в шоке, для успешного диалога его придётся убедить, что перед ним спасители, а не палачи (проверка убеждения).

Если контакт с роботехником налажен – он расскажет, что является выпускником Уралуниверситета, что должен был работать на Уралмаше, но был похищен. «Фартовый» заставил его починить робота, украденного бандитами накануне (робот был выведен из строя силой «Поломка»). И не только починить – но и перепрограммировать. По словам роботехника, из робота была сделана «боевая мясорубка» (оный был оснащён огнемётом и пулемётом), покорная «Чёрному Сговору». Для каких целей бандитам нужен робот, ему, естественно, неизвестно, равно как и то, где этот робот теперь. Зато роботехник может указать уязвимое место робота – спинно-шейный отдел, провода, идущие к датчикам там не прикрыты бронёй, один точный удар шашкой или саблей – и робот будет выведен из строя.

Когда партия, вместе со спасённым новонаучником, направится на выход – им в глаза внезапно ударит свет фар грузовика (проверка ловкости, провал – герои ослеплены на три раунда). Зяма Рубинчик вернулся, дабы «убрать» роботехника и замести все следы. Из кузова грузовика вылезет тот самый украденный робот, и вступит в бой с партией. Зяма, который, на поверку, оказался анархомистиком (книга Правил Красной Земли, стр. 180, добавлен фарт «Поломка» d6) останется в кабине вместе с шофёром, и будет атаковать героев магией. Ведущий может усложнить партии игру, если во время боя персонажей с роботом и гангстером шофёр попытается незаметно проникнуть в ангар и устроить его подрыв (сила взрыва - 3d10, БШ).

И Зяма, и робот в данной сцене – дикие карты. Шофёр – вооружённый наганом статист. Если партия выживет и победит – Зяму можно допросить. При победе героев в поединке воли, гангстер признается, что робот был нужен «Чёрному Сговору» для особой операции – перехвата поезда белочехов, везущего в Курган некий спецгруз, после чего этот механизм планировалось доставить в Берёзов и продать американцам. А в заколоченных ящиках в амбаре – частично контрабанда (продовольствие – консервы, сахар, шоколад и т.п., дорогая одежда, табачные изделия, дорогой алкоголь), частично – взрывчатка, предназначенная для подрыва ангара в случае «шухера».

Победа партии означает удачное завершение приключения. Если это приключение включено в кампанию, ведущему рекомендуется достойно вознаградить героев – как минимум денежной премией в размере месячного жалования спецагентов их ранга.

Курган древнего владыки

Условия: Время года – лето (август). Движение: Белое/Красное/Зелёное, желательно партия из членов разных Движений. Необходимые навыки: мистический навык, внимание, расследование. Членство в спецорганизациях (КомКон, Горное Общество, УрНИИ БАЯН и т.п.).

Перед игрой лучше расспросить игроков об их персонажах поподробнее; на определённом этапе ведущему понадобится знать личные страхи и личные желания каждого из персонажей. Когда речь дойдёт до трёх залов в кургане - крайне рекомендуется использовать "желтые листки"или выводить игроков для индивидуальной беседы, если они используют силу "Увидеть/скрыть сверхестественное"и особенно - при провалах бросков – памятка ведущему.

С археологической экспедицией, копающей старинный курган древнего полководца, внезапно пропала связь. Вышестоящее начальство отправляет героев разобраться в происходящем. Гиломорфный дирижабль высадил партию в дневном переходе от лагеря (дальше – полёт небезопасен из-за атмосферных аномалий»), и к вечеру герои придут к месту назначения.

Археологи сумели раскопать курган древнего короля-чародея гиперборейской эпохи, известного своими силами в запудривании мозгов и древним (т.е., ещё гиперборейским) двуручным мечом невообразимой силы. Прибывшие же герои обнаружат пустой, покинутый в огромной спешке, лагерь - и гостеприимно распахнутый курган. Ах, да - и полное отсутствие начальства, которому нужно доложить о прибытии и расспросить о том, что делать дальше.

Начальство экспедиции, попытавшееся откопать древнего владыку, на самом деле пробудило его - и к моменту прибытия игроков сидит в плену у древнего, без надежды на спасение, из последних сил сопротивляясь давлению на мозги – памятка ведущему.

Локации:

Лагерь

Прибывшие в лагерь герои обнаружат, что лагерь совершенно пуст и оставлен будто бы в спешке; недоеденная еда, брошенные вещи... Пройденная проверка Выслеживания даст понять, что пуст он чуть больше полутора суток. Также герои обнаружат мёртвых часовых (по 2 на персонажа) в хорошо сохранившемся состоянии; проверка Лечения даст им понять, что охрана умерла мгновенно и недавно; при подъеме на этой проверке, герои поймут, что тела сохранились сверхъестественно хорошо.

Палатка начальника экспедиции

По сути это не палатка, а небольшой шатёр. Внутри, помимо керогаза и спальника будут:

- *оружейный ящик,* закрытый на замок, который можно открыть, пройдя проверку Взлома или просто сбить Силой (штраф -2). Внутри - немного оружия и патронов (ориентируйтесь на пистолеты)

- *дневник экспедиции,* из которого станет ясно, что экспедиция не дождалась подмоги и полезла в курган самостоятельно. При пройденной проверке анализа текста, герои получат информацию о личном составе экспедиции (2*количество игроков солдат, 5 археологов), с подъёмом - информацию о том, что вход в раскоп охраняется заклинанием, призывающим кого-то.

- *личный дневник археолога*, из которого станет ясно, что на рабочие устройства наложена сигнализация (а также ясно, как её отключить - простой проверкой соответствующего Движению персонажа мистического навыка), при проверке Расследования из дневника станет ясно, что курган, который копал археолог, принадлежит легендарно древней культуре, возведшей магию в ранг искусства, с подъёмом - информацию о существовании "трёх испытаний на пути в камеру великого владыки".

- *рабочие устройства археолога* (стеллаж с подписанными зельями (2 Исцеления, 1 зелье Медвежьей Шерсти (сила «Доспех»), 1склянка Совиного настоя (сила «Ночное зрение»); оккультным гримуаром (силы «Оценка противника», «Поддержка», «Свет/Тьма») и несколькими носимыми устройствами Новой Науки (радиошлем Визенштейна, инфравизор Визенштейна и портативный радиопередатчик). Если герои сразу потянутся к ним, не сняв сигнализацию, тела часовых снаружи «оживут» как Низшие Бессмертные и атакуют героев. Если сигнализация будет снята, герои спокойно заберут содержимое стеллажа. После этого - прямая дорога в курган.

Раскоп

Перед тем, как спуститься в сам курган, героям необходимо пройти самую первую камеру, которая выходит в сделанный археологами раскоп. Это тесное помещение (6 на 6 клеток). В одной клетке от входа пролегает магическая черта (она будет видима персонажам, владеющим силой «Увидеть/Скрыть сверхъестественное»), при пресечении которой в комнате появится столько же Низших Бессмертных, сколько и героев. После боя партия может перейти в следующий зал.

Первый зал

Первый зал - слегка вытянутый (7 на 9 клеток), очень тускло освещённый по углам магическим светом, ровно посреди него - Полог Страха, видимая магическим зрением (но не обычным) тёмно-серая стена. Всякий персонаж, проходящий Полог в направлении "внутрь кургана", должен пройти проверку Характера, а если он её не пройдёт - испытать Ужас (см. «Дневник Авантюриста»). Пройдя проверку, герой испытывает только ощущение обруча, тяжело сдавливающего голову. *Этот страх - магической природы, поэтому если кто-то из героев обладает сопротивляемостью сверхъестественному - добавьте модификаторы к проверке – памятка ведущему.*

Второй зал

Второй зал по форме повторяет первый, но освещён ярче и тоже пуст. Посреди зала, видимый магическим, но не обычным зрением, Полог Большого Страха, густо-чёрная стена, даже на вид отвратная.

Всякий, проходящий Полог в направлении "внутрь кургана", должен пройти проверку Характера (-2), а если не пройдёт - в индивидуальном порядке обыграть с мастером результаты столкновения героя с личным страхом (это хороший момент для глубокого отыгрыша, в игромеханических терминах сопровождающийся броском по таблице Ужаса, состоянием "Отмечен Ужасом" (см. свойства Древнего Владыки) и штрафами на усмотрение мастера). Это магическое воздействие; при пройденной проверке герой испытывает лёгкую тошноту и головокружение.

Третий зал

Третий зал по форме повторяет второй, но освещён невероятно ярко. В этом зале видны следы побоища - четыре трупа, двое спиной ко входу, двое - к выходу в следующий зал, по всему видно, что они перебили друг друга. Проверка Внимательности покажет, что двое археологов атаковали своих товарищей сразу после того, как прошли через середину зала. В двух клетках от входа, видимый магическим зрением, но не обычным, располагается Полог Соблазна - привлекательная на вид ярко-белая стена. Всякий, проходящий Полог в направлении "внутрь кургана", должен пройти проверку Характера (-2), а если не пройдёт - в индивидуальном порядке обыграть с мастером результаты столкновения героя с личным соблазном (это хороший момент для глубокого отыгрыша, в игромеханических терминах сопровождающийся состоянием "Отмечен Соблазном (см. свойства Древнего Владыки) и штрафами на усмотрение мастера). Это магическое воздействие; при пройденной проверке герой испытывает приподнятость и азарт.

Камера древнего владыки

В камере на троне героев ждёт Древний Владыка и столько его Стражей (эйдолоны Бдительности), сколько героев в партии. В клетке, недалеко от трона Древнего Владыки, сидит начальник археологической экспедиции.

Это простая боевая сцена в просторной комнате 10 на 10 клеток с колоннами и троном. По её итогам, если героям удастся победить Древнего Владыку и освободить археолога, тот отблагодарит их за спасение и конфискует меч и броню Владыки - как бесценные археологические находки.

Древний Владыка

Движение: Белое;

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d8; шаг: 6; защита: 8; стойкость: 10 (2);

Навыки: драка d10+1, внимание d6, маскировка d6, запугивание d8, оккультизм d8;

Особенности:

Нежить: +2 Стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам.

Именное оружие: +1 к Драке и урону.

Боевая ярость: Дополнительная атака в ближнем бою.

Оккультизм: ПС: 10, Силы: "Кукла", "Страх".

Молитва «Ангельская решимость»: За трату фишки ни один противник не может покинуть бой и отступить до тех пор, пока жив персонаж, или пока он сам не решит прекратить бой. Все противники-персонажи ведущего будут атаковать персонажа, если у них есть такая возможность. Персонаж получает +2 к проверкам Характера.

Вооружение: легендарный двуручный меч (2д10 + 1), легендарная броня (2, всё тело)

Власть над отмеченными: применение силы "Кукла" на персонажей, *Отмеченных Соблазном*, не стоит очков силы (и проводится с модификатором +2). Применение силы "Страх" на персонажей, *Отмеченных Ужасом*, уменьшает их Характер на одну кость, но не ниже d4

•РЕЛИКВИИ УРАЛА•

Каменный Цветок (он же – Святой Грааль)

Свойства:

Общие: убеждение +4; харизма+4; иммунитет к страху и запугиванию. Глоток любой жидкости из него полностью исцеляет все ранения, болезни и отравления, снимает усталость и проклятия.

Дополнительные (для Белых): оккультизм+4; поднимает военное дело на 3 ступени. В радиусе 10 км. все Белые получают +2 ко всем проверкам (если владелец реликвии – Белый).

Шигирский идол

Свойства:

Общие: аннулирует штрафы за ранения; выносливость+4; +4 к выходу из шока; постоянный эффект силы «Оберег» против Зелёной нечисти.

Дополнительные (Для Зелёных): +4 колдовство; +10 ПС. Все Чудища в радиусе 10 км. подчиняются владельцу – Зелёному.

Кинжал Тьмы

Свойства:

Общие: +2 к ловкости; +4 к проверкам маскировки, внимания, уличного чутья. Носитель кинжала получает черты (если у него их нет, если есть – эффект не суммируется) шестое чувство, везение, вор, убийца.

Дополнительные (для Чёрных): носитель получает все цветные черты Движения (уловки). В радиусе 10 км. от носителя – Хаос (см. стр. 205 основной книги Правил Красной Земли). 1 раз за игровую встречу – призыв союзника (бесы, 5 штук). Также при определённых условиях с его помощью возможно воззвать к Мулциберу (князь Хаоса, Адский Зодчий) и открыть постоянный портал в Бездну (портал будет выглядеть как очень высокая тонкая башня, на вершине которой пылает пламя.

Искусственный спутник Земли

Художник А. Ткаченко

Свойства:

Если спутник будет благополучно выведен на орбиту – на всей территории УрНР на любой мистический навык (кроме Новой Науки) налагается штраф -4, тогда как новонаучные силы будут срабатывать с преимуществом +4. Все Красные на территории УрНР получают +4 к проверкам ремонта и лечения, а также черту инженер.

Сабля Салавата Юлаева (сила +d6)

Свойства при ношении: +2 к проверкам атаки и урона; +2 к проверкам военного дела; даёт черты (если их нет, если есть - эффект не суммируется) контратака+, круговой удар+.

Волшебный плащ «дивьего народа»

Свойства при ношении: броня +1; +4 к проверкам Маскировки; даёт черты (если их нет, если есть - эффект не суммируется) путешественник, егерь.

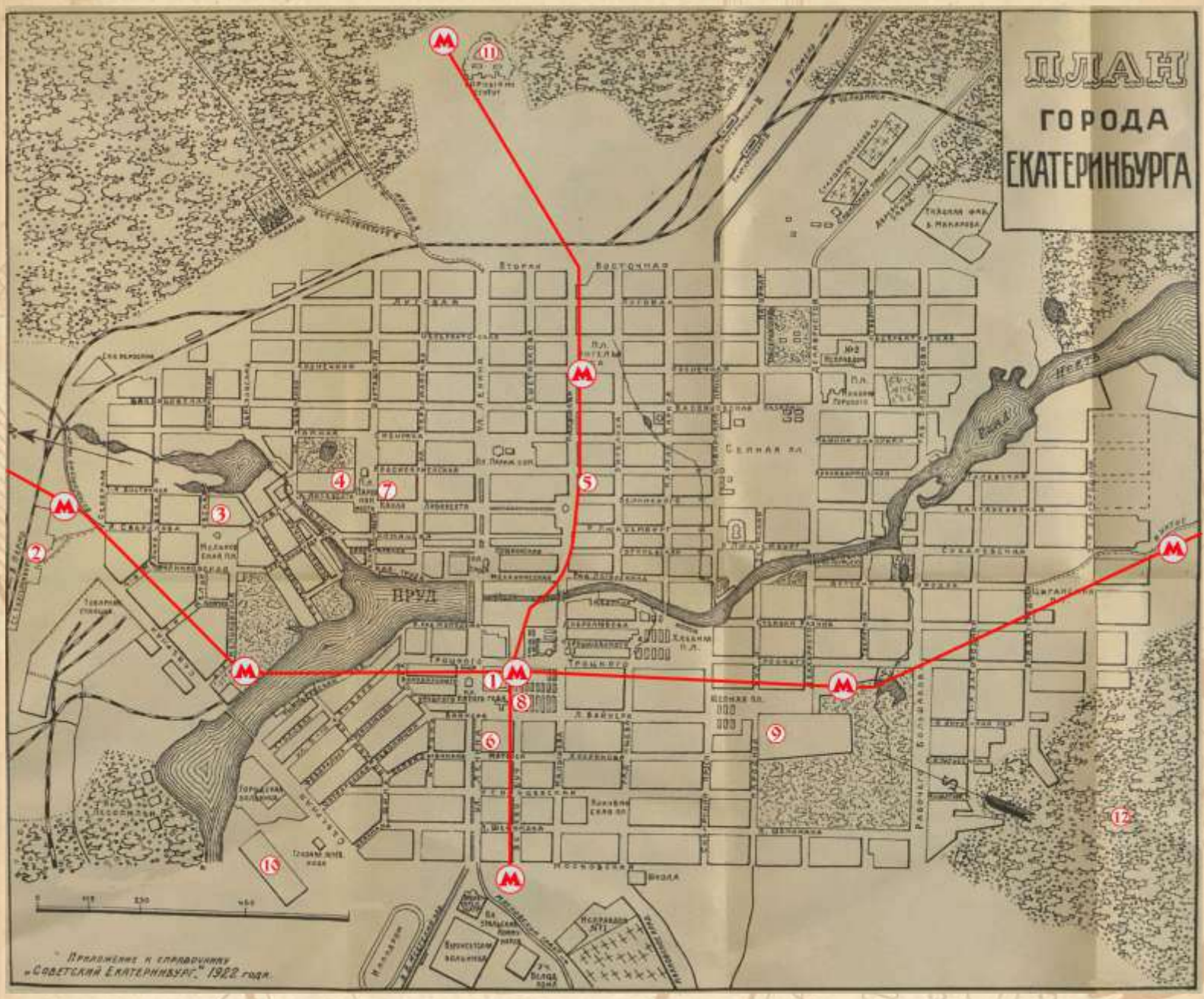
Метрополитен Екатеринбурга уникален не только тем, что он проходит над землёй, но и тем, что оказался единственным в мире, окупившим себя ещё до начала эксплуатации - во время строительства высотных ферм при выборке грунта была обнаружена богатая жила высокопробного золота.

В УрНР популярна не только Новая Музыка. Как минимум несколько раз в год в Перми и Екатеринбурге с успехом даёт концерты шансонье Егорий Летний и его ансамбль «Мещанская Протекция». Также по Уралу порой гастролируют А. Вертинский, Б. Касторский и прочие «звёзды» Красной Земли.

С весны 1922 года Екатеринбург терроризирует Арлекин - маньяк-убийца, явно сумасшедший - но абсолютно неуловимый. Он орудует исключительно по ночам, всегда вне помещений, убийства совершает с помощью колюще-режущего предмета (ножа), и не делает различий между полом и возрастом жертвы. И никогда не обирает тела.

Если у большевиков Советской России символом является красная звезда, то у партии социалистов-революционеров (народников) Уральской Народной Республики в почёте Солнце в зените. Знак Солнца символизирует высший культурный и технический этап развития, «Полдень Человечества», к которому и стремится народ Урала. Возможно, именно поэтому Екатеринбург и носит такое поэтическое прозвище - Город Солнца.

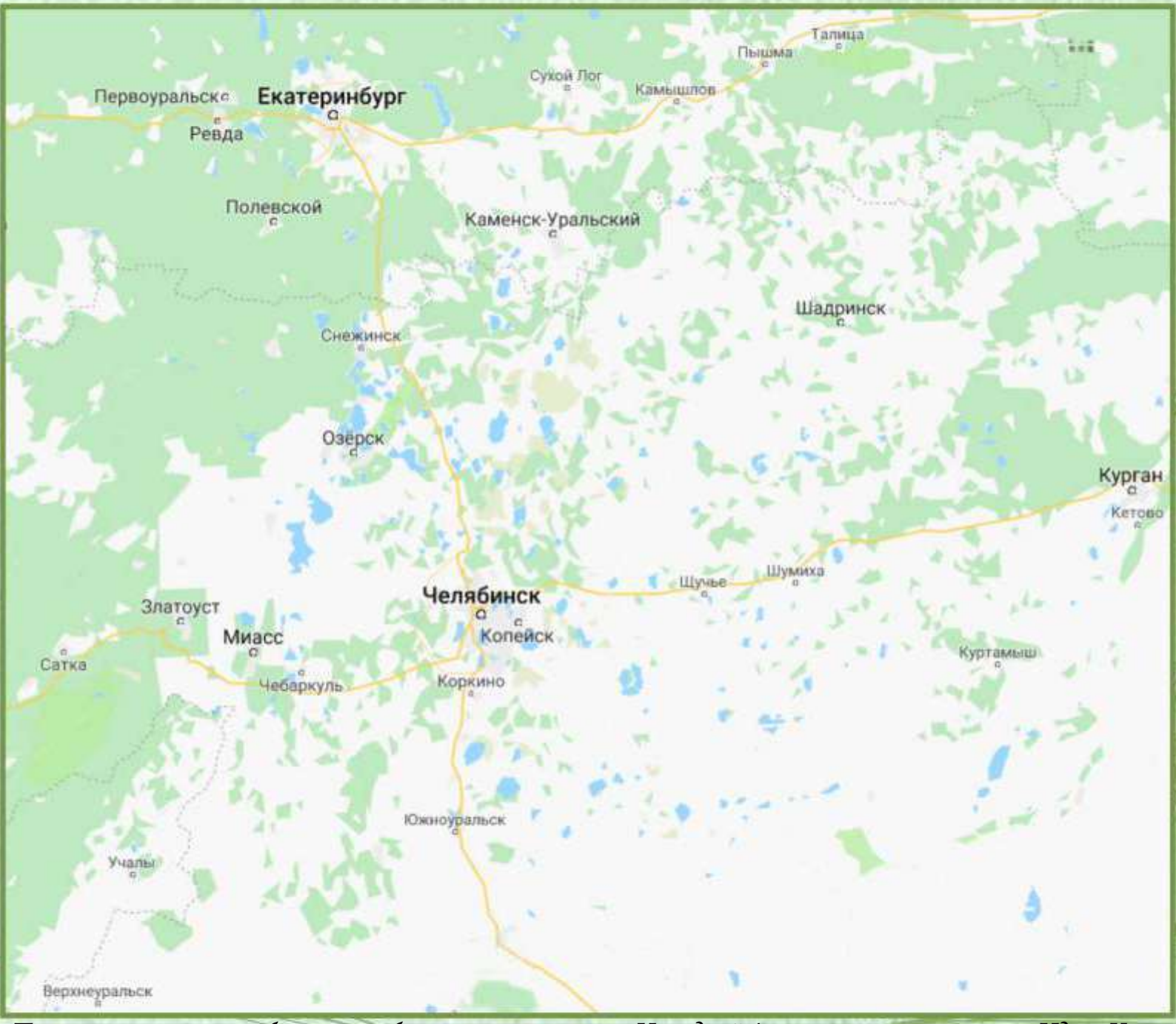
Набережная Рабочей Молодежи



Цифрами на карте обозначены важные игровые локации

1. *Дворец Совета Республики*
2. *Железнодорожный вокзал*
3. *Контора Сибирской Торговой Компании*
4. *Усадьба Харитоновых-Расторгуевых*
5. *Библиотека им. Белинского*
6. *Главное управление НКВД*
7. *Ипатьевский дом*
8. *Пассаж (ЦУМ)*
9. *Бывший монастырь*
10. *УрНИИ БАЯН*
11. *Горный Институт*
12. *Уктусский лесопарк*

Карта центральных и южных областей Уральской Народной Республики и окрестностей



Пунктиром на карте обозначена оборошительная линия Народной Армии против кочевников Идель-Урал